NUMERO 20

www.playersmagazine.it

PLAYERS

MUSICA · CINEMA · VIDEOGIOCHI · LETTERATURA · ARTE · TV · COMICS · SOCIAL




BUZELLI


BUZELLI


MIKE
BUZELLI


BUZELLI

ISSUE 20





PLAYERS

PROGETTO EDITORIALE
Andrea Chirichelli, Tommaso De Benetti

COPERTINA
Chris Buzelli

PROGETTO GRAFICO
Matteo Ferrara, Federico Rescaldani, Tommaso De Benetti, Cristina Lanzi, Eugenio Laino, Elodie Maulucci, Gianluca Corcione

EDITING TESTI
Alessandro Franchini, Michele Siface, Giovanni Quaglia

AREA WEB
Luca Tenneriello

REDAZIONE
Andrea Chirichelli, Tommaso De Benetti, Emilio Bellu, Federico Rescaldani, Alberto Li Vigni, Piero Ciccioli, Dario Oropallo, Marco Passarello, Matteo Del Bo, Claudio Magistrelli, Leonardo Ruffin, Cristina Lanzi, Eugenio Laino, Matteo Ferrara, Gianluca Corcione, Elodie Maulucci, Enzo D'Armenio

HANNO COLLABORATO
Lorenzo Pedrazzi, Fiaba di Martino, Ilaria Rebecchi, Marco Andreoletti, Valentina Paggiarin, Maurizio Caschetto, Dario A. Michielini, Nicola Sonni

SITO WEB
www.playersmagazine.it

INFO & PUBBLICITÀ
info@playersmagazine.it


BUZELLI

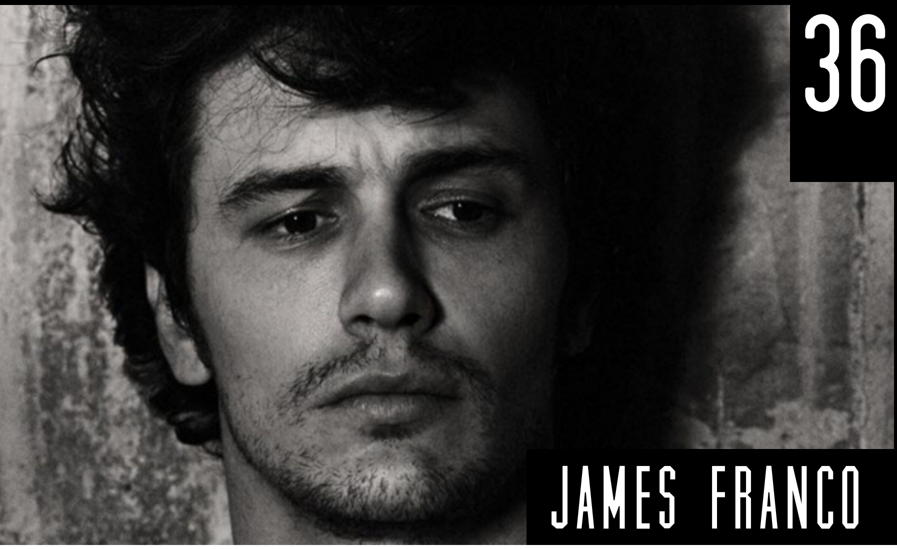
chris buzelli

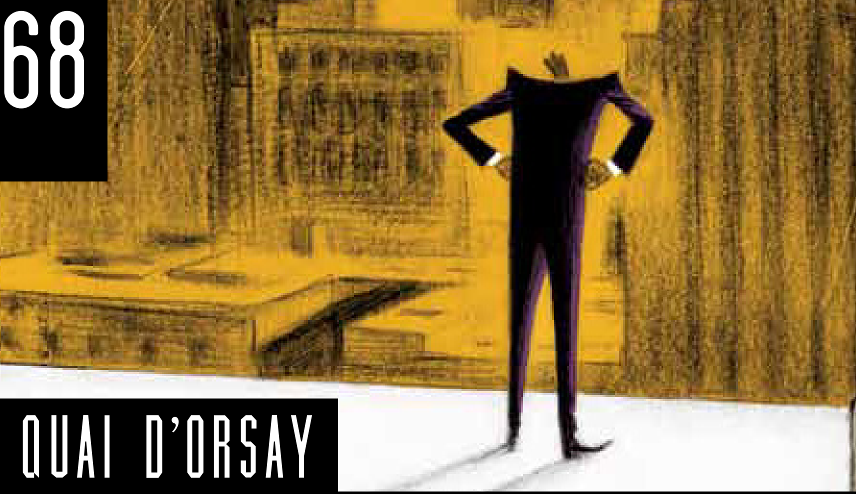
visioni da un passato prossimo

Chirs Buzelli è americano: impara l'arte presso la Rhode Island School of Design e la mette da parte a New York City, dove decide di diventare illustratore freelance. I suoi dipinti a olio attirano l'attenzione delle riviste più prestigiose al mondo (dopo Players, naturalmente). Tra i suoi clienti ci sono Rollingstone, TIME, The New York Times, Tor.com, Playboy, Entertainment Weekly, PLANSPONSOR, Newsweek, Blab, MIT Technology Review, Abrams Books, Random House. E le pubblicità? Non mancano: Macy's, Sony, Facebook, United Airlines, MGM Resorts, Urban Outfitters, Cox Business, DDB Group Germany, R&R Partners, Saatchi &Saatchi, Arc Worldwide, MRM Worldwide, VSA Partners, McCann SF, Arena Stage, St. Supery Vineyards. Chris vive con sua moglie SooJin e il suo pinscher Sota.

Il suo sito e' www.chrisbuzelli.com








DUTY FREE
AKKY





IL GRANDE E POTENTE SAM

di Lorenzo Pedrazzi

Provate a immaginare questo scenario. Anni Ottanta. Siete un giovane di Austin, o Dallas, o Gladewater, ed è un caldo venerdì sera d'estate, "con le stelle del Texas che brillano come occhi di serpenti a sonagli in un bosco fitto e scuro", per citare Joe R. Lansdale e il suo *La notte del drive-in*. Vi siete lasciati alle spalle le scuole superiori, vi preparate per l'università, ma in quel momento pensate a una cosa sola: la grande nottata horror dell'Orbit, l'enorme drive-in che propone una maratona di film non-stop, durante la quale consumerete vagonate di pop-corn, quintali di nocciole al cioccolato ed ettolitri di bibite, mentre lo stesso quantitativo di sangue si riverserà sullo schermo. Uno degli horror in cartellone sarà certamente *La casa* (1982) di Sam Raimi, vero e proprio cult delle proiezioni di mezzanotte e delle primissime edizioni VHS, che hanno fatto la sua fortuna più della distribuzione ufficiale in sala.

Sorte inevitabile, per un regista il cui esordio è stato così avventuroso. Perché, vedete, oggi Raimi è un nome forte di Hollywood, e guida produzioni ad alto budget come la trilogia di *Spider-Man* o persino *Il grande e potente Oz* (2013) per la Disney,









ma ha compiuto i suoi primi passi da brillante artigiano del cinema, procacciatore di finanziamenti presso amici e familiari, che lo hanno aiutato a trasformare il corto *Within the Woods* nel suo primo lungometraggio, *La casa* per l'appunto. Il risultato è dannatamente spassoso. Raimi vi sintetizza le suggestioni che il cinema e la televisione gli hanno trasmesso nel corso dell'adolescenza, a cominciare dall'umorismo slapstick dei *Tre Marmittoni* e dai cliché narrativi del New Horror, evidenti nell'assunto iniziale del film: alcuni ragazzi si recano in vacanza in un luogo isolato e cadono vittime di una forza malvagia, scatenata in questo caso dal Necronomicon Ex Mortis, il famigerato libro dei morti sumero. Ma i legami con il New Horror si esauriscono qui, l'approccio di Raimi è completamente diverso.

La casa, infatti, reinventa il sottogenere dello splatterstick, nato nel 1963 con *Blood Feast* di Herschell Gordon Lewis, e lo sfrutta per costruire un mondo dove l'esasperazione del reale e il gusto per l'assurdo mettono in crisi ogni regola prestabilita, come già accadeva nei cartoon di Tex Avery e Chuck Jones. Non si tratta solo di contaminare gli effettacci truculenti dello splatter e la comicità fisica dello slapstick: Raimi forza i limiti delle leggi naturali, manipola la realtà per adattarla alle sue esigenze, ponendo le basi per le sue opere future. Persino il cinema e le sue tecniche devono piegarsi a questa dimensione sovversiva, devono cambiare, evolvere; non a caso, per girare gli spericolati e adrenalinici piani sequenza che costituiscono lo "sguardo" in soggettiva della forza demoniaca, Raimi ha dovuto introdurre una macchina da presa del tutto nuova, la shakycam, montata su una tavola di due metri per due, con la possibilità di effettuare lunghi carrelli oscillando vistosamente. Uno stile, il suo, che ha influenzato una mezza generazione di cineasti, da Peter Jackson ai fratelli Coen, con i quali peraltro ha scritto *Mister Hula Hoop*.

Il delirio parossistico de *La casa* raggiunge il culmine nel suo sequel/remake, *La casa 2* (1987), girato con un budget più consistente grazie all'apporto di De Laurentiis. La disponibilità di mezzi non limita la creatività di Raimi, anzi, la esalta: abbracciando in pieno la lezione di Avery e Jones, *La casa 2* si fa beffe di ogni logica, spinge sul nonsense e centra numerose sequenze memorabili, dove lo splatter (getti di sangue dalle pareti, arti recisi, mostruosità grottesche) incrocia gag beffarde e prive di controllo, spesso

irresistibili. L'horror dimostra così la sua assoluta permeabilità con altri generi, Raimi lo intuisce e prosegue la sua opera di contaminazione nel terzo episodio, *L'armata delle tenebre* (1992), dove il protagonista della saga – Ash, interpretato dal sodale Bruce Campbell – diviene uno scatenato eroe pulp, eccessivo e ironico, al centro di un'avventura che vira decisamente sul fantasy.

Le citazioni si sprecano (l'armata degli scheletri in stop motion è un chiaro omaggio a Harryhausen), ma è soprattutto la matrice fumettistica a saltare all'occhio. I mondi fittizi di Raimi adottano una stilizzazione molto marcata, simile a quella dei fumetti con cui il regista è cresciuto, in primo luogo i "supereroi con superproblemi" della Marvel. Già in *Darkman* (1990) questa influenza era ben percepibile: Raimi voleva adattare *L'Uomo Ombra* (*The Shadow*) di Walter B. Gibson, ma non riuscì a ottenerne i diritti e decise di creare un suo personale giustiziere mascherato, caricandolo però di tormento, solitudine e conflitti morali. Darkman è un supereroe freak, un emarginato che riporta sul volto e sul corpo le tracce indelebili dell'orrore, e questa concezione tornerà – seppure mitigata – anche in *Spider-Man* (2002); d'altra parte, Raimi tende sempre a identificarsi con gli outsider, e la sua affezione nei confronti del buon Peter Parker non è certo casuale.

Il percorso che lo conduce fino al blockbuster Marvel, sua consacrazione definitiva come uno dei più grandi intrattenitori del cinema americano contemporaneo, è caratterizzato dalla rielaborazione di alcuni miti dell'immaginario collettivo, compreso il western di *Pronti a morire* (1995), che Raimi rilegge attraverso la dinamicità dei fumetti e dei videogiochi, confezionando uno dei pochi esempi – senza dubbio uno dei più divertenti – di western postmoderno. Anche il baseball possiede un'aura mitologica tutta americana, e *Gioco d'amore* (1999) la recupera nell'atmosfera del cinema "classico", con l'occhio rivolto a uno dei film più amati da Raimi durante l'infanzia, *L'idolo delle folle*. Non solo shock e salti sulla sedia, insomma: il regista di Royal Oak dimostra una notevole versatilità autoriale, che tocca persino il noir di *Soldi sporchi* (1998) e il raffinato thriller paranormale di *The Gift* (2000). Grazie a *Spider-Man*, però, Raimi può finalmente confrontarsi con un personaggio che ha segnato la sua giovinezza, fornendone un'interpretazione legata all'originale di Stan Lee. Il suo Peter Parker, ritratto con la consueta delicatezza, è l'eroe di







ogni adolescente emarginato, di ogni ragazzo che si sente inadeguato di fronte alle sfide della socialità e della crescita, con il morso del ragno (non più radioattivo, ma geneticamente modificato) che si fa simbolo del trauma provocato dai cambiamenti puberali.

Il film detta le regole per i moderni cinecomic e incassa centinaia di milioni di dollari al box office, superato poi dal sequel *Spider-Man 2* (2004), uno dei massimi esponenti del genere: sceneggiatura ottimamente calibrata, picchi emotivi, gran senso del ritmo e trovate visive impressionanti, come nelle vertiginose scene d'azione o di volo (e qui Raimi si dimostra ancora un innovatore nell'utilizzo della spidercam, solitamente impiegata per gli eventi sportivi). Il fumetto si fa "carne", e la sua plasticità figurativa trova un'accurata corrispondenza nella trasposizione cinematografica. Non altrettanto riuscito è invece *Spider-Man 3* (2007), gravato dalle ingerenze della produzione e dal conseguente tentativo di far convivere troppi personaggi nel medesimo soggetto, ma Raimi reagisce nel modo più sensato: torna alle sue origini splatterstick e dirige *Drag Me to Hell* (2009), horror grottesco che diventa anche un divertentissimo "saggio" visivo sul disgusto fisiologico, quello suscitato dall'esposizione degli umori corporali. In effetti, in *Drag Me to Hell* riecheggia una peculiarità tipica del cinema di Raimi, che consiste nel provocare reazioni a livello fisico, viscerale ed emozionale. Parla alla "pancia" del suo pubblico, ma contemporaneamente tiene sveglio l'intelletto con le sue idee creative, che resistono persino sotto lo schiacciasassi hollywoodiano e continuano a marchiare l'immaginario collettivo.

Gli spettatori dell'Orbit, assordati dagli schiamazzi dei bambini, ottenebrati dall'odore burroso dei pop-corn, eccitati dalle presenze demoniache che infestano La casa, possono ancora urlare di gioia… e di terrore.





LEOS CARAX

La materia mutante della notte, il flusso irreversibile dell'amore

di Fiaba di Martino

"Ti ho sognato stanotte. È l'amore che mi ha svegliato".

Immergersi anima, corpo e sensi nell'ottundente, scivoloso, irto terreno cinematografico materializzato da Leos Carax significa inevitabilmente precipitare in una spirale di dipendenza patologica, di sempiterna adorazione, di mutismo folgorante.

La sua è pura, in(at)taccabile, sporca inondazione di corpi, intrisi di perdizione torrenziale, di spleen esistenzial-psicologico-psichedelico, di tristezza perturbante. Gira a ventiquattro battiti di cuore al secondo, in una risacca percettiva quasi pulviscolare e crepuscolare. Nessuno, oggi, è come lui, nessuno sarebbe in grado di intercettarne, ripercorrerne, rifrullarne e riproporne lo stile senza di conseguenza cadere in galattici buchi neri formali e concettuali. Perché Carax rapprende nella retina della celluloide un vischioso magma di luci e ombre, di notti e sentimenti perduti fra boschi, ponti, strade, cunicoli e fogne: rendendo la visione personale e individuale un concentrato di esplosioni di raggio incalcolabile, straniante, ultraterreno ed extraterrestre, intrappolando negli occhi dell'alt(r)o da sé la percezione intima.

Un cinema intuitivo e ottenebrante, magneticamente frastornato dalla propria (anti)cerebralità. Un Cinema che pulsa negli occhi, nella pelle, nelle ossa, che rende materia in movimento l'ebbrezza dei cinque sensi, l'(anti)contrapposizione tra spirito e carnalità – in un'unione (c)osmotica ed incestuosa –, la fibrillazione estatica di elaborazione concettuale e assimilazione catartica. Cinema come atto irreversibile, "la bellezza del gesto" che è insieme sguardo e azione,





parola ed epidermide. Cinema come contemplazione a catarifrangenti, volo umanistico e palpito virale.

Il montaggio istintuale, gli stacchi percettivi e anaforici, i protagonisti cristallizzati in una spirale reiterativa di pellicole che rincorrono la loro presenza continua e (non) continuativa, la regia caparbiamente interconnessa alla realtà inconscia, al flusso interiore letterariamente inteso, sconnessa da qualsiasi tipo di regola costituzionalmente drammaturgica. Carax li spinge all'inverosimile fino all'ennesimo, plateale, masturbante/disturbante capolavoro, *Holy Motors*, quasi sfacciato nel suo (pro)porsi come perfetta entità cinematografica, opera d'arte totale, oggetto riconoscibile e universalmente tacciabile di definitiva perfezione.

Nel 1984, quando un ragazzo incontra una ragazza (*Boy Meets Girl* appunto), l'illuminazione affonda in un b/n ferito e incapace di detergere le intermittenze delle imperfezioni umane. In un archetipico riavvolto miliardi di volte nella realtà, è raccolto un universo di contraddizioni, novità, svolte, metamorfosi. Perché chi non ama, (non) muore. E l'amore e la morte sono entrambe *Rosso Sangue*. Carax si conferma illusionista esperienziale e indocile, ventriloquo allucinato e alluvionato come il suo attore feticcio Denis Lavant/Alex, il cui stile si permea della singolarità di sguardo, la notte cinge figure in amore; lui si sdraia accanto alla sua impronta, la (non) dichiarazione d'amore è fuori campo e fin troppo dentro il loro silenzio, la loro distanza, i loro sguardi. Indefinibile *Rosso Sangue*, (spiritualmente) post apocalittico, dove conta la tattilità delle atmosfere, il sorriso e la risata ghignante della velocità, dal montaggio frenetico al passo dei battiti cardiaci accelerati dall'emozione. S'inerpica in sfumature scapicollate, scontornate nella corsa, corpi nudi nel buio dove spicca la carne, e intanto inanella incredibili sequenze da sturbo, come il salvataggio in mezzo al vuoto, da crollo confuso a ragnatela perfetta che confluisce nell'unione armonica; o come il dialogo fluviale notturno a brandelli, di pensieri rapidi mobili, refrattario agli anticorpi; e ancora, un b/n subacqueo, scatti d'accelerazione mozzafiato, ricordi di muta sovrimpressione fotografica. Nudità nel buio, l'esposizione fisica è massima e non importa se la natura ci rende ciechi. *Rosso Sangue*, enigma indecifrabile, una corsa nel vuoto, un volo nel buio del mondo, forse verso il futuro nel/del tempo.

Se ne raccolgono poi i resti, le macerie, le ossa rotte, gli occhi svuotati, la carnalità ipercineticamente vorace ed eroicamente furiosa, quanto più incendiaria, grazie agli *Amanti del Pont Neuf*: per chi scrive la performance registica (e non solo) più meravigliosamente deforme,

selvaggia, visceralmente fluviale e decadente. Storia d'amore fluttuante, onirica e flagellata tra due relitti, dissonanti, apolidi correnti del/dal mondo e della/dalla realtà.

Ancora e sempre Denis Lavant e Juliette Binoche, in un circolo amaramente vizioso e vischioso, menomati differentemente nel corpo e ugualmente nello spirito. Denis e Juliette e il loro combaciare, stridere, stritolarsi, contemplarsi, avvilupparsi inscindibilmente, nell'impossibilità di amarsi se non in uno spazio di macerie, di confine, di transito e sospensione, lì a danzare sotto il bombardamento luminoso e accecante della gioia altrui.

Nella disperazione più flaccida, nel furioso viluppo della notte e dell'amore, tra le luci al neon di strade e ospedali e manicomi, un cinema che anela alla sopravvivenza e che ci urla che (ci) siamo (morti/vivi). O che dobbiamo lottare per continuare a esserlo, per rinnovare la nostra sopravvivenza nell'infrangersi identitario di eros e thanatos: dopo vent'anni di latitanza distributiva italiana (che non concede libertà d'espressione né a *Pola X*, né al cortometraggio *Merde!* di cui *Holy Motors* è il precipitato in espansione), il recente trionfo festivaliero (e non) potrebbe restituire Carax al suo nucleo vitale per eccellenza, la sala.

2012: in *Holy Motors* chi non muta, inaridisce. Opera totale che racchiude il senso del tempo (in)finito e dello spazio (in)esauribile del Film, al contempo atto d'arte di stratificazione seminale e punto di rottura sconvolgentemente terminale che cresce immensamente a ogni istante, un'ubriacatura offuscata senza la controindicazione della sbornia – e se c'è la abbracceremmo a braccia aperte come vorremmo abbracciare il dio blasfemo maestoso e urticante della settima arte, che svetta in quella dimensione aurea tra





paradiso terrestre e inferno trascendente che è lo schermo cinematografico.

Lo sentiamo fin dal preludio, con una (doppia)(altra)(terza) parete/scenografia boschiva che si apre su una sala cinematografica popolata di spettatori addormentati; il (finto) cieco (il regista stesso) si avvicina allo schermo come se potesse, al contrario loro, vedere. Qualcosa. Qualcosa di diverso, attraverso un diverso e inaspettato filtro, un punto di non ritorno traumatico, impavido e impervio, dissacrante e autoironico/critico/referenziale.

Personaggi/figure/profili spezzati e sbeccati sottintendono ulteriori, infinite cavità di senso. L'atavica, pezzente, virale anzianità autoriale; la carne ormai precipitato sintetico del pensiero (e il sesso è un cratere lucente di lampeggi fluorescenti, che genera mostri in CGI); la morte una finzione agìta tra estranei rispettosi, l'omicidio una recita minuziosa che annulla l'alter ego che abbiamo creato; la felicità un valzer infinito, sacro e profano, in una chiesa silenziosa; l'amicizia un grottesco, malinconico, struggente scambio tra freaks – non importa se usciti da una fogna lurida o dalle pagine patinate di una rivista di moda. E l'amore è una sutura teorica tra l'invadenza musical del passato e l'impossibilità del futuro, incomunicabile, ossessivo, sordo. Il tutto sintetizzato da/in un camerino fantasmatico e su ruote, da far impallidire di senso trascendente il pur grande *Cosmopolis*, che richiama le atmosfere ottenebranti e claustrofobiche di *Rosso Sangue*, la pervicacia disperata degli *Amanti del Pont-Neuf*.

Il ritmo, la costruzione drammaturgica, il realismo e la naturalità: tutto è esasperatamente rimescolato e rigurgitato, tutto presente eppure scacciato, rifiutato come logica parassitaria e abbracciato come substantia



demiurgica, motore propulsivo e livellatore. La fantasia primitiva si fa tessuto connettivo e circolare, i generi cinematografici si incarnano nell'azione quasi archetipica e a un tempo rivoluzionaria. Il racconto è un magma ribollente di sfumature, increspature e folgorazioni, frammenti di estasiante compattezza, che si scinde in finali enigmatici e di sbeffeggio strabiliante (l'ennesima maschera-verità-reale che si incontra con la famiglia di scimmie, ritorno a un irreversibile non-stato di natura e bacio alla francese con *2001 Odissea nello spazio*), quando non cartoon (l'ultimo genere toccato e scioccato), distorto, folle.

Capolavoro illimitato di ombre che crepitano nella notte, corre su una limousine color bianco telo fino alla fine del cinema, lungo gli ultrasuoni dell'(ir)reale, a indagare le forme del buio e il diaframma della luce, elettrocardiogramma di spettatori affamati di nuovo che si vedono restituire riplasmata l'(eu)genetica dell'espressione della lanterna magica, celluloide in combustione nella pelle della rappresentazione. *Holy Motors* è flusso incontenibile, è messinscena estatica e vorace, che respira i generi e i riverberi: ultrastilistico, antinarrativo, post umano, post cinema, post tutto.

Dalla parte degli angeli e dei fantasmi che lavorano (per nessuno, per sopravvivere), c'è Oscar: uno, nessuno e centomila in un solo personaggio, un solo uomo, un solo film che è mille film, raccolta di indelebile freschezza della vita al di là dello schermo, prontuario di ectoplasmi e silhouette che si dibattono nell'alienazione dell'immagine (in)identificabile, nella reiterazione lacunosa e nel restyling della fame di possessione delle storie.

Ora come prima e come sempre, come (non) mai, Carax è la lingua forgiante dei nostri occhi, il linguaggio poetico e sputafuoco dell'essenza/assenza di qualsiasi imago, del Cinema come movimento insaziabile e inesauribile, del Cinema come flusso di vite interscambiabili e proprio per questo e ancora di più, inestimabilmente irripetibili.


Players, ora compatibile con il portariviste
Scopri come ordinare la tua copia su www.playersmagazine.it
NUMERO 17
PLAYERS
www.playersmagazine.it
MUSICA · CINEMA · VIDEOGIOCHI · LETTERATURA · ARTE · TV · COMICS · TECH

players GRIND 15 HOUSE

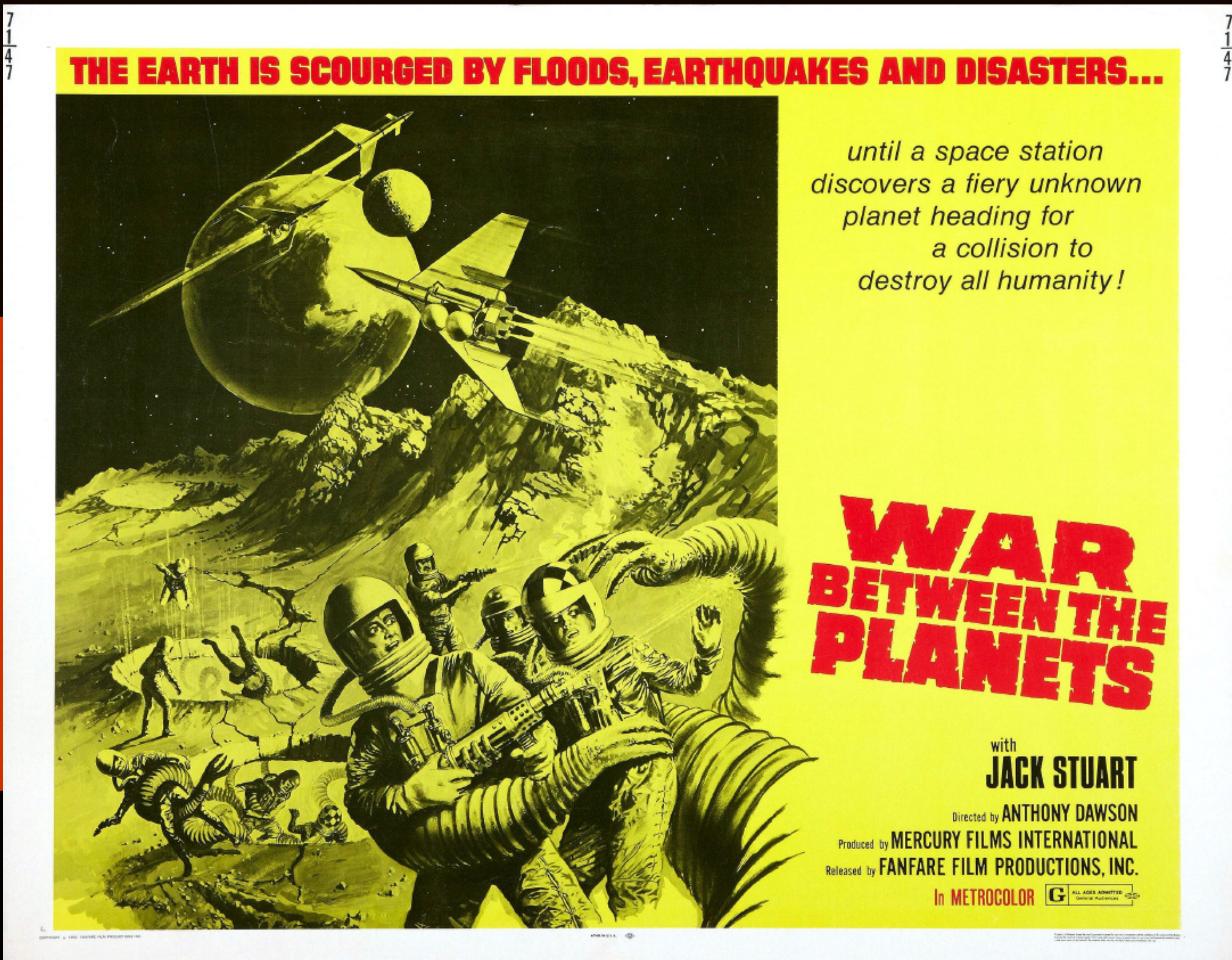
di piero ciccioli

L'annuncio della terza trilogia di *Star Wars*, avvenuto all'indomani dell'acquisizione di LucasFilm da parte di Disney, ha scatenato reazioni miste, riportando a galla anche le annose critiche alla saga fantascientifica ideata da George Lucas. Tali opinioni vengono riprese, amplificate ed esacerbate dall'attuale comunicazione via Internet, arrivando talvolta a rasentare il revisionismo cinematografico della peggior specie. I giudizi più aspri (ma comunque ragionevoli) sulle effettive doti registiche di Lucas e sullo spessore dei relativi prodotti filmici fanno da traino a posizioni estremiste, che arrivano a sminuire drasticamente il valore seminale di *Star Wars*. Si può avere qualsiasi opinione su *Star Wars*, ovvio, ma negare l'influenza che la pellicola del 1977 ha avuto sul cinema di fantascienza e, più in generale, sull'immaginario popolare è sbagliato. A dirci che è sbagliato è l'exploitation e l'exploitation, in questi casi, ha sempre ragione, poiché, essendo un settore dedito allo sfruttamento d'idee prese in prestito da film altamente impattanti, essa risulta la migliore cartina al tornasole per valutare i fenomeni pop-culturali legati alla settima arte.

SPAGHETTI STELLARI
QUANDO LA CULTURA JEDI INCONTRA IL BEL PAESE
PARTE 1

Al fine di rievocare l'importanza del fenomeno *Star Wars* attraverso i B-movie, non occorre andare troppo lontano, è sufficiente rimanere in Italia e risalire alla metà degli anni Settanta. In questo periodo, il cinema nostrano ha già alle spalle oltre un decennio di esperienza nel genere sci-fi, testimoniato da una ventina di pellicole, che, pur rientrando nell'ambito delle produzioni di nicchia (molto meno popolari dei "poliziotteschi" o degli "spaghetti western"), presentano delle caratteristiche fortemente peculiari, tali da rendere ben distinguibile la fantascienza made in Italy da quella prodotta all'estero. Si passa dal fanta-thriller, talvolta liminale all'horror, de *I Criminali della Galassia* di Antonio Margheriti e di *Terrore nello Spazio* di Mario Bava (entrambi del 1965), al bizzarro fenomeno della fanta-contestazione, foriero di pellicole assolutamente sperimentali, cupe e a sfondo sociale, come *Il Tunnel Sotto il Mondo* di Luigi Cozzi (1969) o *La Ragazza di Latta* di Marcello Aliprandi (1970). Insomma, sebbene meno diffusa rispetto ad altri filoni realizzati nel nostro Paese, la fantascienza all'italiana si sviluppa in maniera solida e ben connotata. Questo sino al 1977, anno in cui, appunto, esordisce nei cinema nostrani *Star Wars* o forse sarebbe meglio dire *Guerre Stellari*.

Il film di Lucas propone una fantascienza epica, avventurosa, colorata e distensiva, assai distante dai toni foschi, crepuscolari, a tratti distopici e surreali, con cui il genere veniva concepito in Italia. Il primo ad accorgersi del potenziale insito in questo nuovo approccio è





Sebbene Mario Bava partecipi al genere fantascientifico solo con Terrore nello Spazio (1965), il cineasta romano riesce a creare con pochissimi mezzi un film inquietante, quasi gotico, che adatta in maniera efficace gli spunti originali del racconto Una Notte di 21 Ore di Renato Pestriniero

Antonio Margheriti è il protagonista più significativo della fantascienza italiana prima maniera. Tra il 1960 e il 1966 dirige una discreta quantità di film di genere sci-fi, arrivando a girare in sole dodici settimane ben quattro pellicole contemporaneamente, che compongono la tetralogia della stazione spaziale Gamma Uno

Alfonso Brescia, cineasta capitolino esuberante e prolifico, che, tra la fine del 1977 e il 1979, dirige in estrema economia diversi film di genere sci-fi, integrando gradualmente sempre più elementi tratti dal blockbuster di Lucas. Si parte con *Anno Zero: Guerra nello Spazio* (1977), pellicola che ancora risente molto delle precedenti produzioni italiane a tema, presentando le avventure dell'equipaggio di un'astronave terrestre che sbarca su un planetoide alieno, governato da un robot dittatore. Se da una parte tornano gli elementi di mistero nella trama e viene proposta un'estetica antiquata per l'epoca (con computer realizzati tramite scatoloni di cartone muniti di luci intermittenti e tute spaziali dotate di calottine in stile anni Sessanta), dall'altra fa capolino una nuova concezione dello spazio siderale. Quest'ultimo non è più visto come un luogo freddo, ostile e minaccioso, ma come un ambiente quasi familiare, a "misura d'uomo", dove è possibile interagire e collaborare con creature antropomorfe intelligenti, organizzate in società evolute (il pianeta del film è abitato da umanoidi pacifici, costretti a vivere sottoterra per sfuggire al despota cibernetico).

Agli inizi del 1978, è la volta di *Battaglie negli Spazi Stellari*, film che viene spesso confuso con il predecessore in quanto ne ricicla spudoratamente cast, costumi, set e sceneggiatura. Stavolta, gli umanoidi guidati dal dittatore robot sono, però, ostili e intenzionati a conquistare il nostro pianeta, al fine di assorbire la linfa vitale dai terrestri per corroborare i loro corpi deperiti dall'abuso di tecnologia (?!). In effetti, gli alieni somigliano a degli zombie spaziali e aggiungono un tocco horror al tutto, giusto per non fare dimenticare quelle atmosfere tetre, tipiche della tradizione fantascientifica italiana. Il film si concentra sugli umani che cercano arginare l'invasione, aiutati dall'evoluta tecnologia fornitagli dagli alleati extraterrestri Irk e Azar.

Il particolare filone della fanta-contestatione, che si consuma tra il 1965 e il 1976, si compone di pellicole interessanti e fuori dagli schemi, come Hanno Cambiato Faccia (1971), film con cui Corrado Farina rilegge il mito dei vampiri in chiave moderna e fantapolitica, anticipando concetti simili a quelli dell'Essi Vivono (1988) di John Carpenter



Analogamente a Margheriti, anche Brescia gira i suoi film sci-fi riciclando continuamente le (poche) idee e i (pochi) mezzi a sua disposizione. Anche il cast vanta presenze fisse, come l'attore inglese John Richardson e la sua collega finlandese Yanti Somer, impiegati rispettivamente nei ruoli di protagonista e coprotagonista nelle prime due pellicole a tema fantascientifico del regista







La Guerra dei Robot viene distribuito all'estero con vari titoli e costituisce uno dei primi esempi in assoluto di sfruttamento delle soluzioni filmiche sperimentate in Star Wars, attestando ancora una volta l'intraprendenza dei mestieranti italiani dell'epoca

Con questo risvolto della trama, Brescia cerca di avvicinarsi maggiormente a *Guerre Stellari*, chiamando in causa scene con gruppi di astronavi ed esplosioni spettacolari. Il budget limitatissimo costringe la produzione a realizzare tali sequenze con mezzi artigianali, ma le animazioni con i modellini, affidate a vari studi romani dediti agli effetti speciali (tra cui il Biamonte Cinegroup), risultano dignitose, tanto da essere riutilizzate nella successiva pellicola del regista, ovvero *La Guerra dei Robot* (1978).

La Guerra dei Robot ripropone senza alcun ritegno il medesimo canovaccio del film precedente, tornando sul tema della civiltà aliena morente che cerca di evitare l'estinzione sfruttando gli umani. In questo caso, vengono rapiti degli scienziati genetici e la Terra manda una task force di astronauti a recuperarli. Sebbene la trama risulti ancora una volta ingenua, approssimativa, e segua gli snodi narrativi essenziali dei due pseudo-prequel, la pellicola palesa definitivamente l'assurdo tentativo di Brescia d'incorporare nel cinema di genere gli elementi maggiormente iconici di *Guerre Stellari*, sia sotto il profilo registico che della messa in scena. Troviamo, così, duelli con spade laser (realizzate, in verità, con daghe da "peplum" color metallo, ma illuminate ad hoc per creare dei riflessi che le facciano sembrare luminescenti), storie d'amore con principesse di mondi lontani (inscenate presso ruderi ottocenteschi romani, giusto per donare all'ambientazione un aspetto esotico) ed eserciti di androidi (presentati sotto forma di schiere di uomini in tutine argentate e capelli a caschetto platinati, in stile Enzo Paolo Turchi, capaci di risultare tanto ridicoli quanto involontariamente inquietanti). Non manca neppure la sequenza finale con gli scontri tra astronavi, resa alternando le inquadrature dei piloti dentro gli abitacoli con le "sparatorie" tra i vari modellini di caccia spaziali (anche se, per ovvie ragioni economiche, le prime hanno una netta prevalenza sulle seconde). In sintesi, *La Guerra dei Robot* è il primo clone italiano di *Guerre Stellari* vero e proprio.

L'atteggiamento guascone di Brescia mostra ai cineasti nostrani che emulare a basso costo il film di Lucas è possibile e produttivo, dando il via una variegata serie di produzioni a tema, capaci di coinvolgere differenti registi e rielaborare in maniera ancor più assurda, nonché picaresca, il modello ispiratore americano.



BEST WORST ENTERTAINMENT

di Marco Andreoletti

Una delle cose che non perdoneremo mai a Quentin Tarantino è lo sdoganamento del brutto. Non che sia tutta colpa sua, chiaro. Sarebbe ingeneroso non ammettere che, bene o male, ogni filone o gemma nascosta riportata alla luce dal cineasta di Knoxville ha sempre dimostrato di avere un minimo motivo di interesse. Il problema più grosso è sempre stato quello degli emuli. Al tempi di *Pulp Fiction* ci siamo dovuti sorbire vagonate di noir ironici, pieni di finte chiacchiere da bar e schizzi di sangue come metafora della nuova torta in faccia. Alla lunga il giochino stancava ma era pur sempre sopportabile. I guai grossi sono arrivati con il dittico *Grindhouse*. Una sorta di grosso ariete che ha sfondato definitivamente le chiuse della serie Z. O, ancora peggio, di quello che la gente pensa possa essere la serie Z. E qui sta il punto focale di tutta la faccenda.

Se riesco ad approcciarmi a un Albert Pyun, Cirio H. Santiago o - puntando più al genere che al regista - a qualsiasi oscuro CAT III Hong Konghese avendo un minimo di coscienza circa quello che andrò a vedere, posso già inscrivermi in una cerchia di consumo più ristretta rispetto al pubblico generalista. Così su due piedi potrei dirvi, senza neppure conoscervi, che almeno una volta nella vita avete setacciato i famigerati cestoni dell'Auchan alla ricerca di qualche oscuro Rambo-movie all'italiana. Siete persone dai gusti strani ma consapevoli. Rispettabili nel volere difendere a tutti i costi *I Predatori dell'Anno Omega* come capolavoro di fantascienza, proprio perché ne siete convinti. E ve lo dice uno che custodisce gelosamente la sua rarissima director's cut di *Cyborg* riversata da VHS su DVD direttamente dal regista. Storia diversa se avete scoperto questi filoni dopo avere visto *A Prova di Morte*. Probabile che vi siate esaltati vedendo il trailer di *Bitch Slap*, senza mai avere visionato un autentico Russ Meyer. Avete ordinato da Amazon.us tutti i film della Sushi Typhoon, pensando di esservi accaparrati le peggio follie nipponiche (e da quando in qua le giappofollie si

comprano da un sito statunitense?). Avete perfino provato a convincere i vostri amici di quanto siano geniali le poverate della Asylum. Siete la generazione degli effetti speciali fatti in scadente computer grafica. Avete scavalcato a piè pari tutta la fase del lattice e dei make up improvvisati.

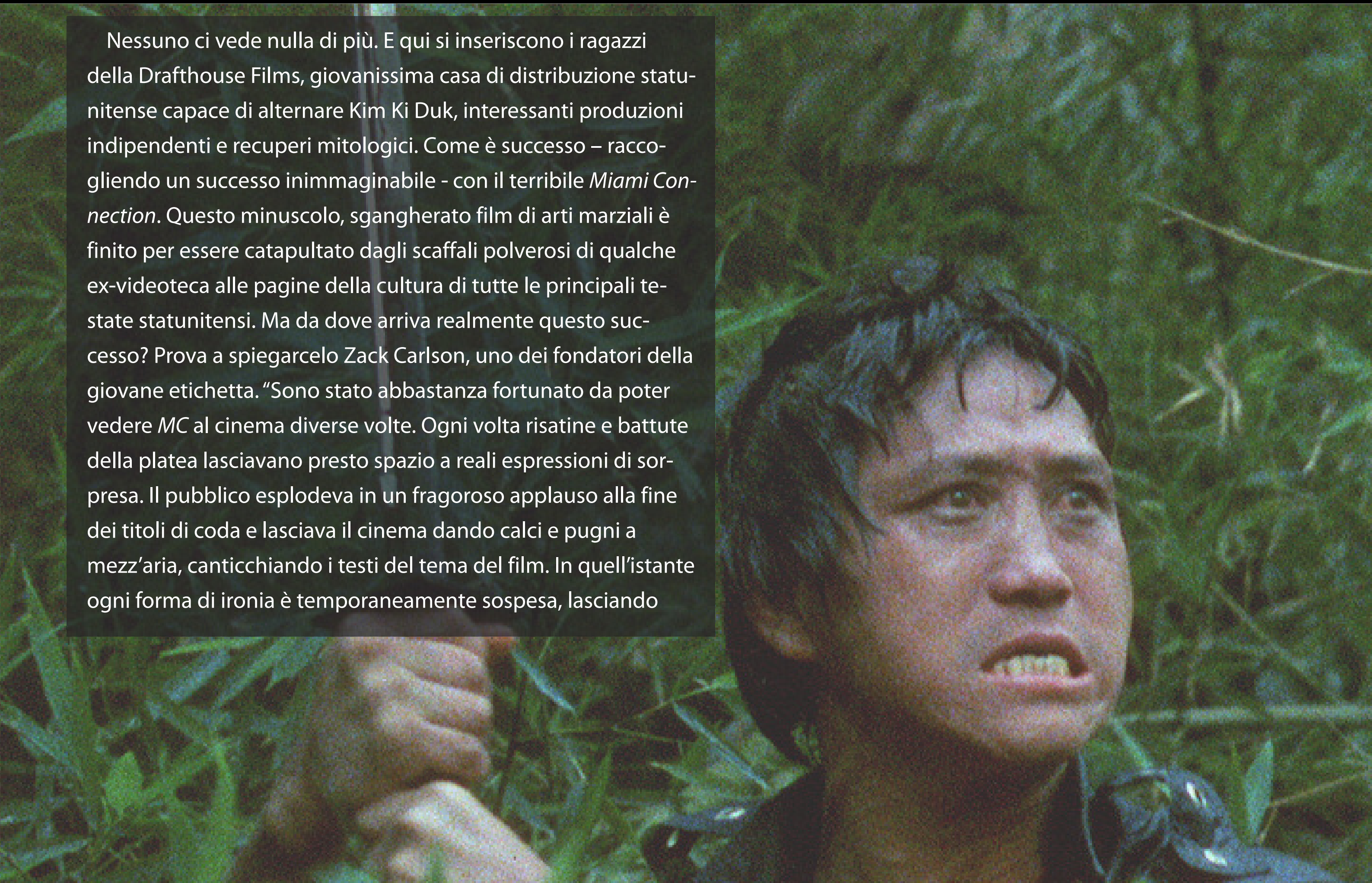
Logico che prima o poi qualcuno si facesse avanti e si decidesse a restituire al vero brutto i meriti guadagnatosi negli anni. Le prime avvisaglie erano arrivate con lo struggente documentario *Best Worst Movie* di Michael Stephenson, dedicato alla seconda giovinezza della pellicola *Troll 2* di Claudio Fragasso. Girato dal bambino protagonista del lungometraggio incriminato – ora naturalmente adulto - il tono dell'opera passa dal ridereccio al commovente con una facilità inaspettata, riservando alcuni momenti sinceramente toccanti. Probabile che un sacco di quei giovinastri, impegnati a fare la fila per vedersi su grande schermo uno dei picchi del trash mondiale, siano inscrivibili nella famigerata cerchia degli hipster dell'ironia a tutti i costi. Eppure vedere lo stesso Fragasso rigirarsi tra le mani le pizze della pellicola originale con la voce tremante per l'emozione rimane un tuffo al cuore. Tanto per fare capire la sincera passione che ci si metteva in quei filmacci da quattro soldi. Spazzatura o meno.

Stesso discorso per il più recente *Machete Maiden Unleashed!* di Mark Hartley. Ottimo documentario sull'industria del cinema filippino. Un presupposto sconclusionato a cui hanno volentieri prestato la faccia – in quanto appassionati – due mostri sacri come Joe Dante e John Landis. Anche in questo caso la sincerità vince su ogni pretesto di cinismo post-moderno, dimostrando una volta di più come non sempre la qualità di un'opera ne influenzi la presa sul pubblico e sul suo immaginario. Oltre al fatto che le tette di una Pam Grier appena ventenne sono sempre un bel vedere.

Quello che colpisce di tutta questa new wave è l'assoluta mancanza di rivalutazione. A differenza di quanto successe in Italia qualche anno fa, in questo caso nessuno prova a convincerci che le pernacchie di Alvaro Vitali sono da introdurre nei salotti buoni perché specchio di chissà cosa. *Women in Cages* è da vedersi solo per la sua follia misogina e la totale mancanza di vergogna nel dare al pubblico ciò che il pubblico vuole, punto.

LO SDOGANAMENTO DEL BRUTTO





Nessuno ci vede nulla di più. E qui si inseriscono i ragazzi della Drafthouse Films, giovanissima casa di distribuzione statunitense capace di alternare Kim Ki Duk, interessanti produzioni indipendenti e recuperi mitologici. Come è successo – raccogliendo un successo inimmaginabile - con il terribile *Miami Connection*. Questo minuscolo, sgangherato film di arti marziali è finito per essere catapultato dagli scaffali polverosi di qualche ex-videoteca alle pagine della cultura di tutte le principali testate statunitensi. Ma da dove arriva realmente questo successo? Prova a spiegarcelo Zack Carlson, uno dei fondatori della giovane etichetta. “Sono stato abbastanza fortunato da poter vedere *MC* al cinema diverse volte. Ogni volta risatine e battute della platea lasciavano presto spazio a reali espressioni di sorpresa. Il pubblico esplodeva in un fragoroso applauso alla fine dei titoli di coda e lasciava il cinema dando calci e pugni a mezz’aria, canticchiando i testi del tema del film. In quell’istante ogni forma di ironia è temporaneamente sospesa, lasciando

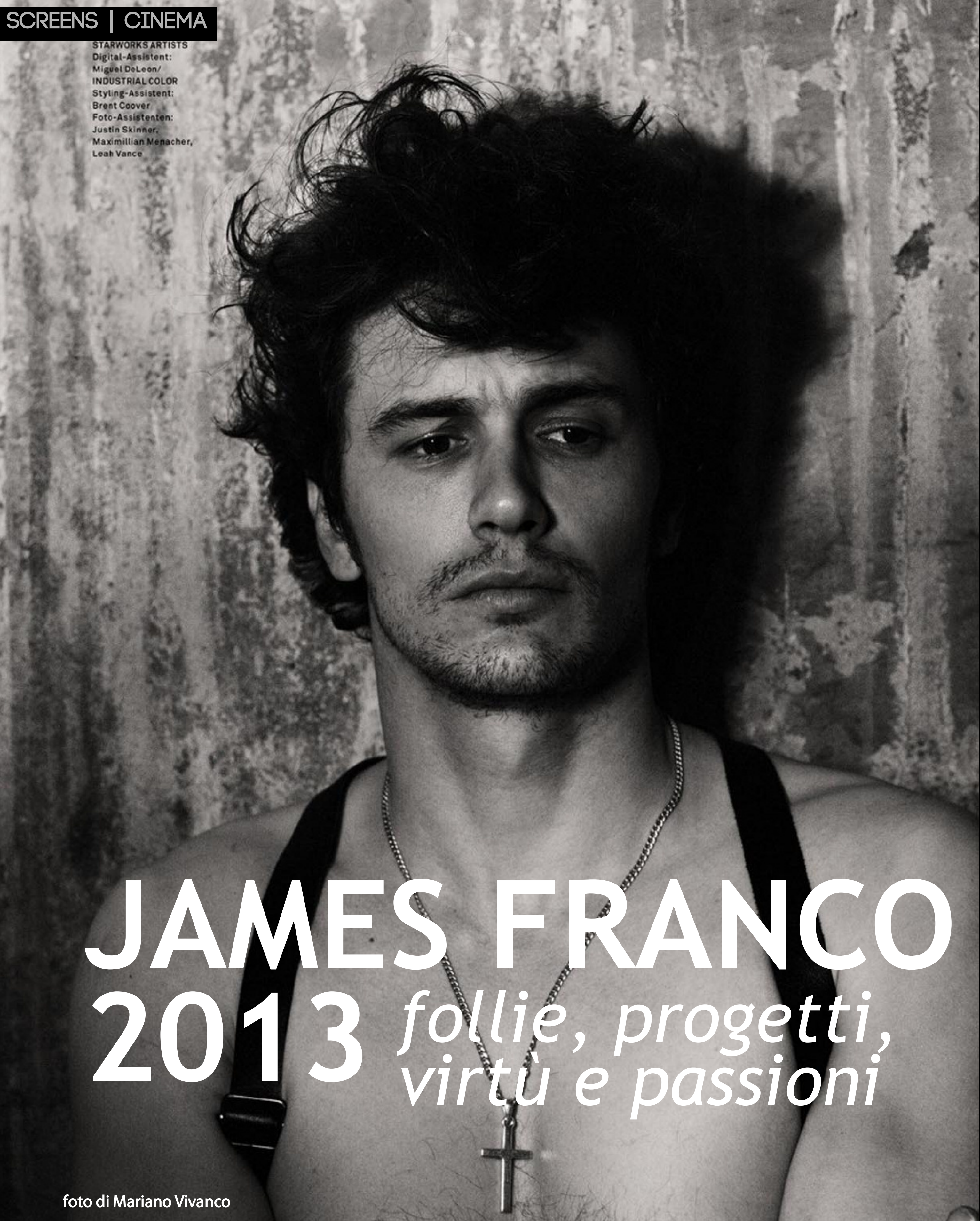






spazio a un profondo e sincero apprezzamento per *MC*. Poco dopo, gli spettatori tendono a riprendere la loro compostezza e preferiscono ricominciare a prendere di mira tagli di capelli e le vetuste tecnologie del film. Ma è troppo tardi. Per quei pochi, fantastici, secondi hanno abbassato le loro difese e si sono lasciati sinceramente, realmente, onestamente intrattenere da qualcosa. Buono o cattivo che sia, non c'è nulla meglio di questo".

Tutto questo in un periodo tutt'altro che buio per il cinema mainstream. I blockbuster finiscono sempre più spesso per incassare cifre oltre il miliardo di dollari, garantendo quasi sempre un livello qualitativo che – siamo onesti - anche solo quindici anni fa potevamo sognarci in prodotti da multisala. Non abbiamo due filoni in competizione quindi, ma solo una grandiosa e multicolore corsa all'intrattenimento. Su diverse corsie, ma con un unico traguardo.



JAMES FRANCO 2013

follie, progetti, virtù e passioni

foto di Mariano Vivanco

di Ilaria Rebecchi

Attore, regista, video artista, pittore, fotografo, scrittore, sceneggiatore e persino insegnate. James Franco si è affermato in una Hollywood temibile, facendo dimenticare di essere un sex symbol e dimostrando il suo talento in prove d'attore di grande spessore o leggere, ricercate e difficili: dal ruolo di compagno di Harvey Milk al fianco di Sean Penn per Gus Van Sant a quello di Alien, neo gangster contemporaneo tatuato per l'amico indie Harmony Korine in *Spring Breakers* (in uscita a marzo), passando per *The Rise of the Planet of the Apes* o per i progetti più indie e seri come *Howl* su Allen Ginsberg.

James, però, sa anche prendersi in giro, come nel 2012 quando presentò con Anne Hathaway la notte degli Oscar (dove era pure nominato per lo splendido *127 Ore* di Danny Boyle) travestito da muscolosa Marilyn e, perché no, sbeffeggiando recentemente in video amatoriali caricati su Youtube l'idolo delle teenagers Justin Biebers.

Il nostro eroe nel 2012 ha presentato al Festival di Roma *Dream* (cortometraggio ispirato alla vita e alla fotografia di Gregory Crewdson) e *Tar*, jam session cinematografica ispirata dall'omonima raccolta di C.K. Williams, scritta e diretta da dodici registi suoi studenti universitari, mentre a Venezia 2012 il sopraccitato *Spring Breakers* e una piccola parte in *The Iceman* di Ariel Vromen.

Ha anche pubblicato il suo esordio da scrittore con *Palo Alto: Stories* (in italia come *In Stato di Ebbrezza* per Minimum Fax, presto anche film), dove bene illustra disagio e conflitti interiori dei giovani degli anni '90, tra droghe, sesso e violenza; ha diretto *The Broken Tower* ispirato alla poetica di Hart Crane, recitato in *The Letter* con Winona Ryder e *About Cherry* con Heather Graham e al momento sta curando la post-produzione dei suoi *Child of God* e *As I Lay Dying*, adattamento dell'omonimo racconto di William Faulkner nel narrare la storia della morte di Addie Bundren.

Ma è in questo inizio 2013 che James vuol dimostrare la sua attitudine alla sperimentazione senza paura di svergognarsi nello showbiz. Nonostante le sempre smentite voci di una sua omosessualità, e il suo ruolo da protagonista nel disneyano *Oz, the Great and the Powerful* di Sam Raimi (in uscita, pure quello), Franco ha preso ispirazione dal film di William Friedkin del 1980 *Cruising* per creare il docu-film *Interior: Leather Bar*, diretto con Travis Matthews, a riproporre i quaranta minuti censurati della pellicola (che aveva come protagonista Al Pacino e Paul Sorvino), con tanto di scene di sesso gay esplicite: "Mi sono piaciuti alcuni aspetti del film originale, molto controverso per l'epoca: con un serial killer nella comunità gay, Friedkin aveva raccontato come quel tipo di stile di vita conducesse alla delinquenza – racconta James –era il periodo in cui stavano nascendo i movimenti dei diritti dei gay. È un ritratto di un tempo ormai passato, prima dell'AIDS, ma non volevo fare un remake, e ancora tante cose sono soggette a censura.

L'ho co-diretto con Travis, ma sono anche davanti alla telecamera e la mia presenza è una componente importante. Forse nel sequel mi dedicherò anche al sesso. Ma farlo qui avrebbe proiettato attenzione su di me".

Parallelamente a *Interior: Leather Bar*, a Berlino e al Sundance di quest'anno, James ha presentato anche un vero e proprio documentario sul bondage, *Kink*, il cui nome prende spunto da quello di una delle aziende più note del cinema hard: "Mentre preparavo il ruolo tempo per il film *Sonny* [2002], in cui ero un gigolò, seguì un vero gigolò in un appuntamento. Avevo ventidue anni. C'era un certo Master Avery, che sculacciava altri ragazzi con una pagaia".

Sesso a volontà, per James, che in *Spring Breakers* simula una fellatio a un'arma da fuoco. "Dopo aver collaborato per *Rebel* con Paul McCarthy, i cui video hanno sempre scene di nudo, non ho più inibizioni. Sono consape-

vole di come viene usato il sesso nei progetti a cui lavoro", e si concede senza timori a due delle tre protagoniste, icone della tv young commerciale, Ashley Benson, Selena Gomez e Vanessa Hudgens: "Harmony Korine con la scelta del cast ha creato quel mix di cultura pop e cinema indie. Le ragazze non sono come i loro personaggi e si sono molto messe in gioco, ma sono riuscite a rilassarsi e a essere naturali. Ne è venuto fuori un ritratto della cultura contemporanea americana, crudele e spensierato, tagliente e oltraggioso.

Il film rivela quanto i media possano spegnere le personalità al punto che le azioni quasi sembrino irreali e senza conseguenze. Harmony ha voluto sottolineare i danni che la cultura popolare sta portando. Ma non penso che la odi completamente: c'è sempre del fascino nel marcio".

Dopo avere presentato a Berlino 2013 *Maladies*, nuovo film di Carter dove interpreta un ex attore di soap convinto di essere schizofrenico, Franco, a seguito del successo di *Strafumati* del 2008, torna con l'amico Seth Rogen nel suo *This Is The End*: è la storia di sei amici intrappolati in un appartamento dopo una festa (con Michael Cera, Emma Watson, Danny McBride, Jay Baruchel, Jonah Hill e Rihanna), con tanto di battute al vetriolo che scherzano sulla celebrità e sui ruoli precedenti di ciascun interprete.

C'è poi il Franco che scrive la sua rubrica su Playboy USA, intervistando i grandi registi da Marina Abramovich a Gus Van Sant, e quello che con quest'ultimo ha presentato al Toronto FF 2011 *My Own Private River*, documentario di immagini e interviste inedite dove si raccon-

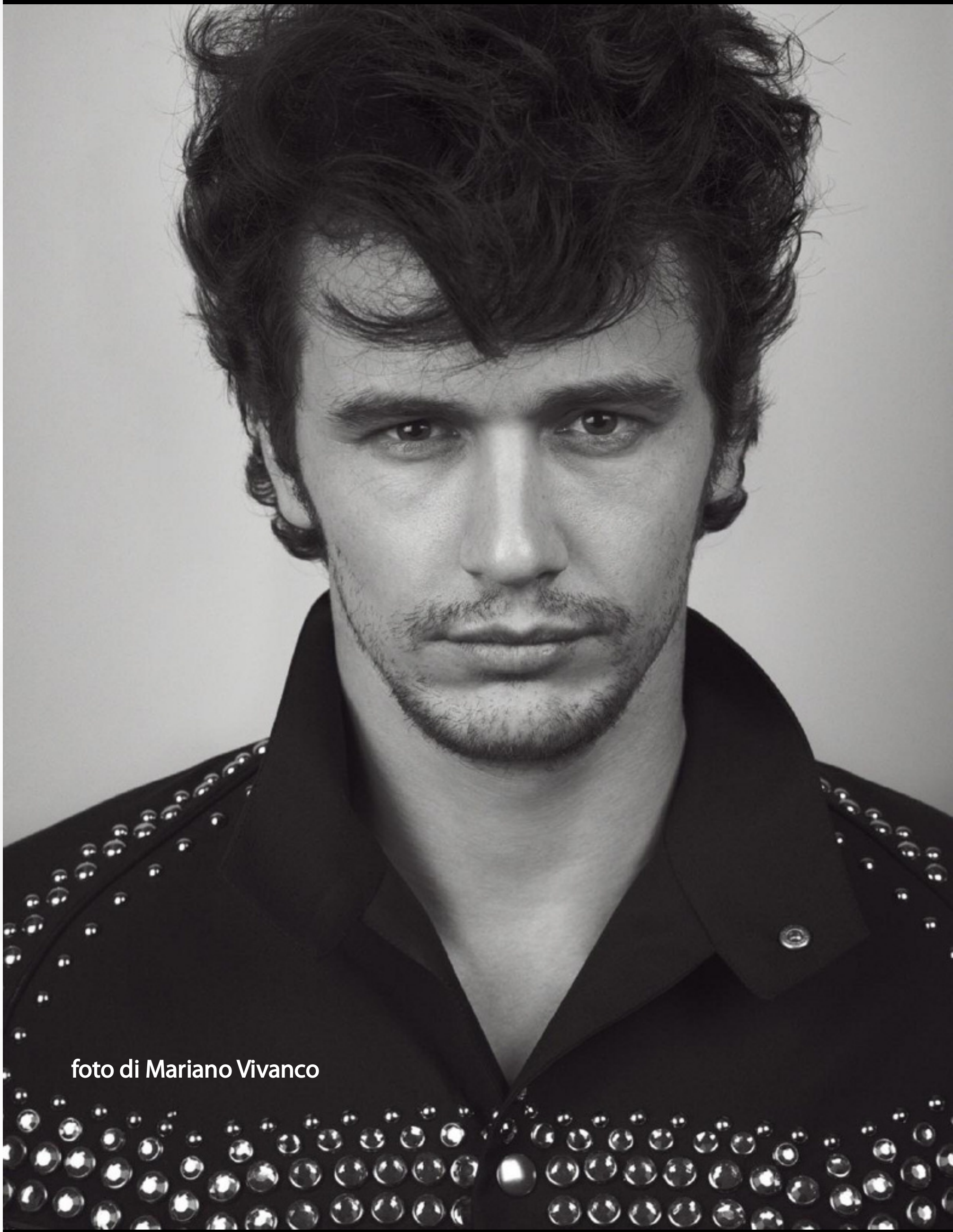


foto di Mariano Vivanco



tano i retroscena, le scene tagliate e i contenuti extra durante le riprese del vansantiano *Belli e Dannati*, a ricostruire il mito di River Phoenix.

"Venti anni dopo, il mio film americano preferito, il mio regista americano preferito, i miei attori preferiti, ogni minuto deve essere visto. River sul set perdeva tempo, parlava con accenti italiani, faceva facce buffe, sembra un bambino che fa i capricci. L'ultimo giorno sul set prepararono una torta e River ci infilò la testa dentro. Gus mi spiegò che River non voleva che le riprese finissero. Morì due anni dopo. Dopo aver montato il film, andai da Michael Stipe, amico di River, e gli chiesi di comporre la musica. Non aveva mai lavorato per un film".

James ama esplorare l'arte e la vita dei grandi della letteratura, della musica, della fotografia e del cinema, vedi il progetto di videoinstallazioni su Nicholas Ray *Rebel*, a Venezia 2011 con *Sal* e il suo ruolo da protagonista nella serie tv *James Dean* di qualche anno fa, o il tributo all'amico Brad Renfro per Gucci, con tanto di tattoo in diretta, e *The Best of the Smiths*, raccolta di poesie di James pubblicate sulla rivista letteraria 113 Crickets ispirate alla band inglese degli anni '80.

Ha conseguito un Master in Scrittura Creativa al Brooklin College e uno in Poesia al Warren Wilson College, e dopo la raccolta di poesie *Strongest of the Litters*, tornerà nel 2014 con *Directing Herbert White*, che si rifà all'omonima poesia di Frank Bidart.

In aggiunta JF ha posato nei panni di Robert Mapplethorpe davanti all'obiettivo di Mariano Vivanco per GQ Style Germany, ad anticipare forse il ruolo da protagonista nella biopic del fo-





tografo newyorkese diretta da Ondi Timoner.

James ama l'Italia ("adoro Ermanno Olmi e le sue opere, dove commedia e tragedia si fondono"), continua a studiare ("l'università mi aiuta a distrarmi dalla recitazione!") e ha rilasciato pochi mesi fa il debutto della suo duo musicale, i Daddy, con Tim O'Keefe, intitolato *MotorCity*: "Tim arriva dal mondo della musica elettronica. Ci siamo trovati d'accordo nel vedere il progetto come punto d'incontro tra arte e media".

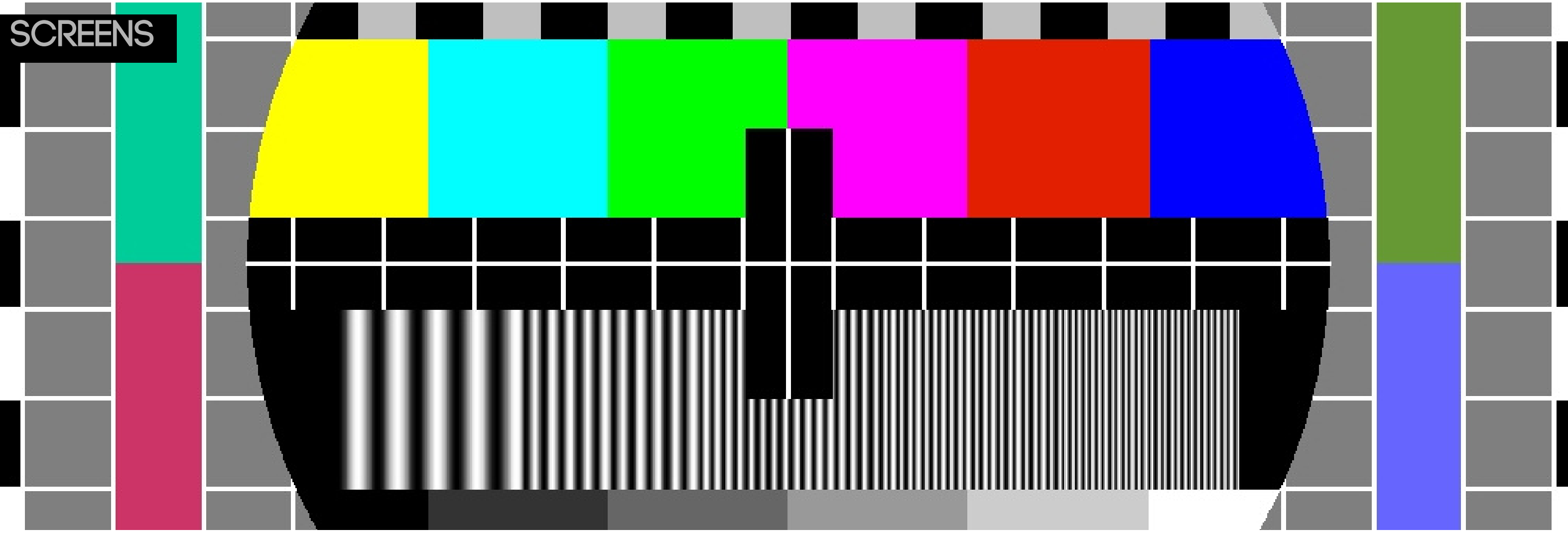
Anche artista, nel 2011 ha presentato a Berlino la sua prima personale *The Dangerous Book For Boys*, mentre dal 9 febbraio al 9 marzo le sue opere sono tornate nella capitale tedesca per la nuova *Gay Town*: dipinti, fotografie, video, sculture e disegni che esplorano le tematiche principali della poetica jamesfranchaina, dall'adolescenza allo showbiz, dal privato agli stereotipi.

James ha avvertito il mondo che presto dirigerà un'altra biopic su Jay Sebring, celebre parrucchiere di Hollywood degli anni '60 assassinato dal clan di Charles Manson, e porterà al cinema la storia di Fatty Arbuckle, star del cinema muto che ispirò Buster Keaton e Charlie Chaplin, in un'opera che forse gli varrà un riconoscimento internazionale di quelli tanto ambiti nella carriera di un attore-regista-artista.

Ma questa è solo la speranza di chi scrive…




videogaming borderline
Outcast.it
http://www.outcast.it
RECYCLE THIS PODCAST
[dedicated to borderline players]



ENTROPIA TELEVISIVA E SPETTATORI GASSOSI

di Nicola Sonni

Chiedere a una corporation di andare contro la propria natura è come chiederlo a un velociraptor. È la ragione per cui non ha alcun senso lamentarsi se il vostro show preferito è stato semplificato, appiattito, spostato in un nuovo slot, ha perduto lo showrunner, è stato cancellato, ecc. Strappatevi pure i capelli, disperatevi, urlate pure contro le insensibili dirigenze dei grandi network, scrivete e-mail, partecipate alle campagne per resuscitare questo o quell'altro show, tanto è inutile perché, come si suol dire, il business è business.

Ma che tipo di business? Perché gli show televisivi dipendono così tanto dai rating? Perché la TV si fa di settimana in settimana e non investe sul futuro?

Le corporation televisive sono entità asincrone per le quali l'epicentro del business sono progetti specifici a breve termine (le stagioni televisive), finalizzati a produrre il massimo profitto (ricavi pubblicitari) nel minimo tempo (ogni settimana), indipendentemente dalle grandi strategie di business developement che definiscono ogni specifico network (in televisione la tattica prevale sempre sulla strategia). In altre parole, a prescindere dalle potenzialità strategiche di un particolare show (la sua resa nel lungo termine), ciò che conta per un network è solo l'immediata resa tattica (la sua resa oggi).

Questo modello di business può sembrare irragionevole perché, come abbiamo imparato un po' di tempo fa da Aristotele, un sacrificio adesso in vista del bene futuro è senza dubbio una scelta più razionale di qualsiasi gratificazione immediata (tanto che tutti sappiamo benissimo che, per quanto domani potrebbe non esserci nessuna gallina, l'impulso contadino di accettare l'uovo oggi va contro qualsiasi impresa capitalistica). Tuttavia è un modello che funziona. Anzi, a guardar bene le cose, è un modello di business

assai più razionale di uno che, per esempio, tenesse in considerazione la qualità intrinseca di un determinato prodotto (che so, l'eccellente *Firefly* di Joss Whedon che ha avuto vita davvero breve qualche anno fa) puntando sul futuro invece che sul presente.

In sostanza, quello che fa la TV è accumulare uova e fregarsene delle galline. In primo luogo perché ogni ciclo di un particolare network è macromediaticamente in un rapporto di interdipendenza con i cicli degli altri network che competono sullo stesso mercato (non puoi combattere le uova a colpi di galline). In secondo luogo perché, in fondo, i cicli asincroni (cioè le singole stagioni) sono micromediaticamente finalizzati al compimento delle grandi strategie: per esempio la somma delle singole stagioni degli show ABC di un particolare anno è finalizzata alla fidelizzazione di un pubblico prevalentemente femminile nelle sue svariate declinazioni (alle quali corrispondono idealmente i singoli show). Ogni singolo uovo, cioè, contribuisce all'annuale frittata di un network (senza contare che da qualche uovo ogni tanto nasce una gallina dalle uova d'oro come può essere, nel caso di ABC, *Grey's Anatomy*).

Il fatto è che dal punto di vista corporativo (e questo vale per tutto l'intrattenimento, compresi i videogiochi) è più importante mantenere un medio livello di entropia all'interno del proprio ecosistema piuttosto che rischiare una temporanea crescita dell'entropia scommettendo su una futura entropia minore.

Il concetto di entropia si adatta benissimo al tradizionale modello di business delle corporation televisive perché è possibile immaginare gli spettatori come molecole di differenti liquidi (le varie categorie di spettatore divise per sesso, età, ceto, potere d'acquisto, ecc.) all'interno di un sistema di vasi comunicanti (i network). Per ciascun network si



tratta ogni anno di attirare e fidelizzare il maggior numero di spettatori e dunque di trovare la formula climatica ideale per mescolare diversi utenti, per aumentare al massimo la mobilità degli spettatori altrui e diminuire al minimo quella dei propri, in particolare quelli che, indipendentemente da genere e ceto, rappresentano il target principale degli inserzionisti pubblicitari, cioè gli adulti fra i 18 e i 49 anni. In questo senso è del tutto ininfluente la qualità di un determinato show perché l'unica cosa che conta è la sua funzione, cioè il suo grado di efficacia nel garantire la settimanale coesione di un certo numero di spettatori e la sua efficienza nell'interazione con il resto del palinsesto al fine di mantenere la coesione della popolazione dell'intero network (cosa che, fra l'altro, contribuisce a definire l'identità o il brand). È per questo che le grandi strategie influiscono pesantemente sull'ecosistema di un network solo quando sono cattive e protratte (come accade da qualche anno a NBC). Quando invece le grandi strategie sono ben architettate, rappresentano semplicemente la base sulla quale le singole tattiche possono essere agite efficacemente e, in seguito, valutate correttamente: la TV è sempre sperimentale, non esiste una formula vincente e ripetibile (vedi i procedural di CBS egualmente redditizi quanto fallimentari).

È in questo sistema che entrano in gioco attori con modelli di business innovativi, nuovi soggetti con una mentalità corporativa diversa come Hulu, Amazon, Apple e, soprattutto nel momento in cui decide di produrre serie TV originali, Netflix. Fino all'anno scorso Netflix non era altro che un intermediario, un provider di video-on-demand di contenuti etero-prodotti. Comprava decine di migliaia di film e serie TV offrendole ai suoi abbonati al prezzo fisso mensile di otto dollari.



Si tratta di un modello di business avulso da qualsiasi ciclo, perfettamente sincronizzato con le necessità del cliente (o utente): io, abbonato di Netflix, posso avere quello che voglio nel momento in cui lo voglio e, poiché la libreria di Netflix è immensa e il marketing personalizzato, posso anche scoprire di desiderare qualcosa di diverso da quello che pensavo di desiderare, posso sorprendermi dei miei desideri.

Il tutto funziona perché Netflix è in sostanza un archivio, una gigantesca biblioteca che contiene una massiccia parte dei prodotti audio-visivi degli ultimi 80 anni. Funzionerebbe lo stesso con prodotti originali? In particolare con prodotti per eccellenza asincroni come le serie televisive? È probabilmente ciò che si sono chiesti i dirigenti di Netflix, decidendo che sì, la cosa potrebbe funzionare, e allora perché non investire 300 milioni di dollari in show originali e metterli online in blocco come le vecchie serie che già offriamo?

Da qualsiasi punto si guardi la cosa, è una decisione di spettacolare intelligenza che tiene conto di due fattori fondamentali: a) L'ecosistema macromediatico si è allargato a tal punto che Internet non è più solo un competitor della televisione in quanto medium alternativo (non ho voglia di vedere la TV e allora navigo un po') ma può competere con la TV sul suo stesso campo di battaglia (la programmazione originale, per ora - nel caso di Netflix - limitata a pochi show); b) Entità come Hulu e Netflix hanno ulteriormente surriscaldato il clima dell'intrattenimento producendo una rapida evaporazione degli spettatori dei network tradizionali (che quest'anno hanno perduto moltissimi spettatori Live).

Se volete, questa è l'epoca del riscaldamento globale dell'intrattenimento, l'ultimo atto (per ora) della metamorfosi dello spettatore da solido negli anni '50-





'60 a liquido negli anni '70-'80 a gassoso. L'entropia aumenta ma poiché Netflix inverte il rapporto di forze fra strategia e tattica a favore della prima, l'accrescimento dell'entropia è teoricamente (e qui stanno tutti i dubbi dell'operazione Netflix) funzionale al nuovo modello. Offrendo quantità enormi di intrattenimento a un prezzo popolare e libertà di fruizione, riciclando l'esperienza produttiva dei network cable e offrendo agli autori una libertà se non assoluta, simmetrica rispetto a quella degli spettatori (i cento milioni di dollari investiti nello show di punta *House of Cards* servono anche a surriscaldare gli showrunner), e garantendo tempi (teoricamente) illimitati per la valutazione critica e popolare di un prodotto, Netflix ha forse trovato la formula per afferrare lo spettatore evaporante e trasformarlo in un gas perfetto. Così, se prima di tutto la TV è stata un contenitore modellato sul solido spettatore, un oggetto (quasi più che un medium) capace di riflettere l'identità collettiva di ogni popolo-nazione, mentre in seguito si è frammentata in una serie di contenitori ai quali lo spettatore liquefatto poteva, a seconda della propria identità, adeguarsi, l'ambizione di Netflix è trasformare la TV in un contenitore di gas perfetti all'interno del quale, indipendentemente dall'entropia, la dispersione di energia dovuta all'interazione fra spettatori e forze creative possa essere se non nulla, minima.





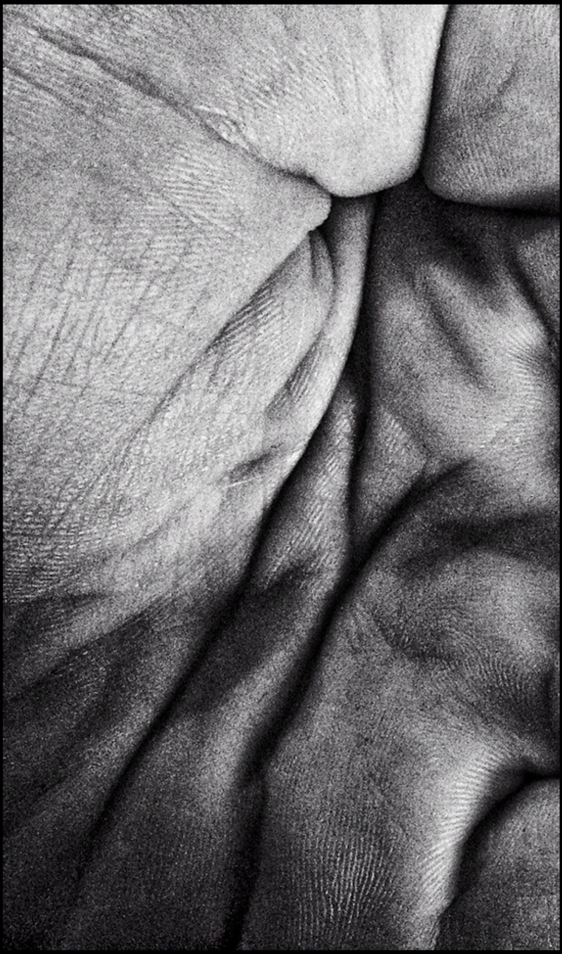
scatti cinefili

> Bianca Buoncristiani

Bianca Buoncristiani nasce nel 1984 e si laurea in Storia del cinema a Firenze. Intelligentemente, lascia il nostro Paese per andare a perfezionarsi in fotografia e illuminazione per il cinema in Spagna. Dimostrando una notevole dose di coraggio, torna in Italia, a Milano, dove da tre anni vive e lavora come freelance e fotografa di scena (in particolare è da segnalare la sua collaborazione con Magnolia e alcuni programmi top di Sky come *Masterchef*). Il suo primo amore è stata un'Olympus che è morta troppo presto. Guarda troppi film e non disegna abbastanza. Ama le lunghe esposizioni e la carta stampata.


Honestly mate, yo

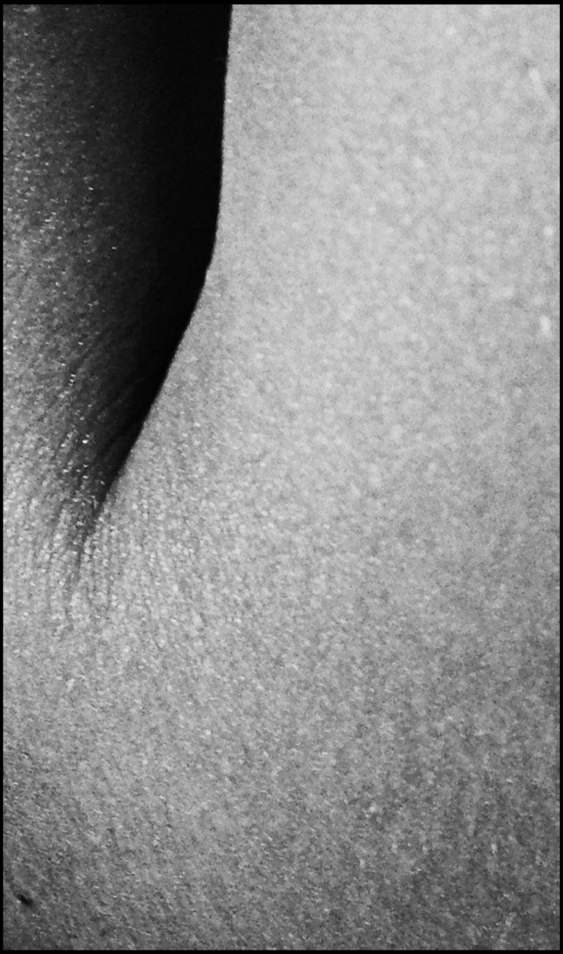

ou look sterling.













brian luong

motel california

Brian Luong è un illustratore californiano che non ama particolarmente rilasciare interviste e concedersi al grande pubblico. Parla, come dovrebbero fare tutti gli artisti, solo attraverso le sue opere. Brian pone al centro dei suoi lavori la natura e la materia stessa. Il suo stile preciso, meticoloso e molto dettagliato, lavorato su più livelli, lo rende unico e perfetto per la creazione di eccezionali opere serigrafiche. Nel suo pedigree non mancano ammiccamenti ai videogames, tant'è che ha partecipato a un concorso per ideare e disegnare un nuovo boss della celebre serie *Megaman*! Insomma, un vero Player.

artofbrianluong.com










MEA
$3.99

La straordinarietà del quotidiano

> Stefano Ortega

Stefano Ortega si laurea al DAMS nel 2009 e approccia la fotografia nello studio “via turati 8” a Bologna, dove lavora come assistente prima di trasferirsi a New York City nella primavera del 2010.

Nei suoi recenti lavori rivaluta la società contemporanea attraverso il sogno, l’irrazionalità, la follia, gli stati di allucinazione. L’artista coglie l’essenza intima della realtà oltre la realtà stessa, dai ritratti dei cuochi latino americani nelle cucine newyorchesi alle T-shirts visionarie, fino a “mixare” pellicole e acrilici.

Nella serie *Piombo*, collaborazione con l’artista milanese Federico Massa (www.ienacruz.com), ritratti e figure fantastiche si incontrano, rivelando una visione immaginaria della società. La fusione tra reale e onirico si esplica nel libero accostamento di materiali diversi, che insieme riproducono mondi ibridi.

Per le sue T-shirta Outloop, donne di spalle volgono lo sguardo allo sfondo per diventare spettatrici a loro volta. La figura umana ritratta perde la condizione di soggetto e proietta l’attenzione su ciò che la circonda. Il ritratto fotografico in questo caso non si focalizza su un obiettivo preciso ma si espande nell’ambiente circostante offrendo all’osservatore la possibilità di immedesimarsi col soggetto stesso.

I lavori di Stefano Ortega si possono ammirare sul suo sito: www.stefanortega.com



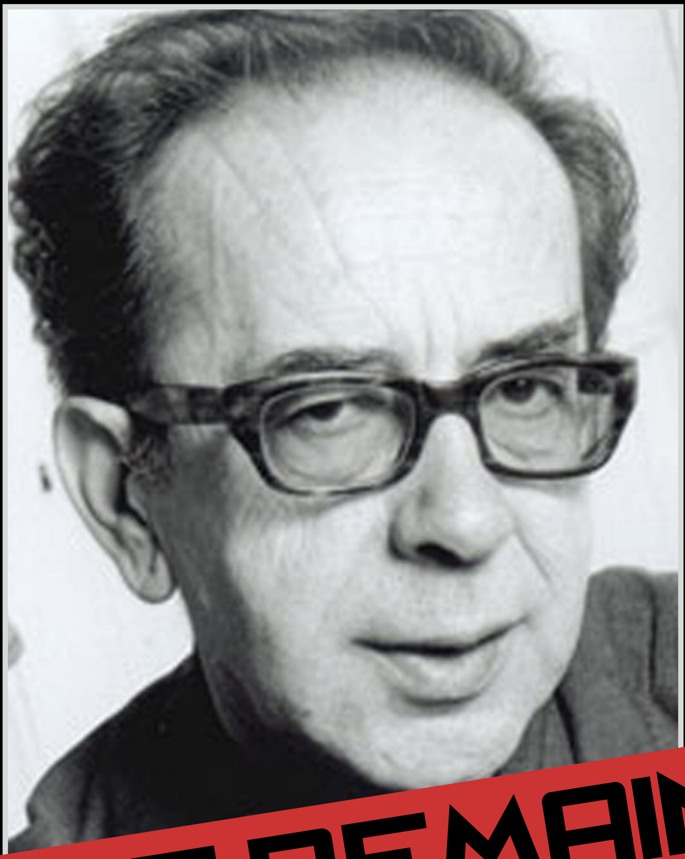



Surma


Ladies & Mens
718-457-4476
at&t
OMKAR JEWELERS
WE BUY GOLD, REPAIR
Step Inside
JAY
VARIETY
JACKSON
TAILOR
OMKAR
JEWELERS
WE BUY GOLD
ARMY




Andare al bar non ha più senso...
BARONIO
33
TACCHINARDI
3
© Sara D'Onofrio 2011
...Perchè oggi di calcio si parla su
Falli da Dietro.
Falli da dietro
Falli da dietro, il miglior podcast italiano sul pallone.
Cercaci su iTunes oppure vai su:
http://vitoiuvara.podbean.com/





THE REMAINS OF THE DAY

di Alberto Li Vigni

TITOLO DELL'OPERA: Il Generale dell'armata morta
TITOLO ORIGINALE: Gjenerali i Ushtrise se vdekur
AUTORE: Ismail Kadare • EDITORE: Corbaccio
PAESE: Albania • ANNO: 1963

Un generale italiano torna in Albania vent'anni dopo la seconda guerra mondiale insieme a un prete per recuperare i corpi dei soldati caduti in battaglia e in particolare quello di un importante colonnello, al quale è stato eretto nel suo paese un imponente ma vuoto mausoleo.

Il generale, alla ricerca di un nuovo ruolo per la sua figura in un'epoca dai valori ormai diversi, è ben consapevole dell'importanza diplomatica della propria missione. I greci e i troiani, afferma, concordavano tregue per offrire una degna sepoltura ai morti.

Ciononostante, pian piano egli stesso verrà sommerso dagli incubi e dal rimorso provocati dal rinvangare, letteralmente ma anche metaforicamente, un tragico passato.

Le liste che contengono i nomi dei militari sono infatti interminabili, e le loro tombe si confondono con quelle di soldati di altre nazionalità, diminuendone la mitologica importanza assegnatagli dall'ufficiale.

Erano i soldati medesimi a non volere essere disturbati dopo la dipartita, togliendosi appositamente la medaglietta di riconoscimento per potere in tal modo dissolversi con gli altri.

L'Albania stessa è un mondo ostile e misterioso, dalle tradizioni e superstizioni ferree, dall'astruso linguaggio. Un paese circondato da montagne inaccessibili ma al tempo stesso destinato comunque a essere al centro della turbolenta storia dei Balcani.

Il prete dice che gli autoctoni si destano solamente nel momento del pericolo, quando imbracciando un'arma diventano formidabili combattenti. La guerra sembra pertanto essere il loro unico modo di comunicare con l'esterno. Non solo i morti, ma anche la gente del posto è stanca di questo ciclo immutabile.

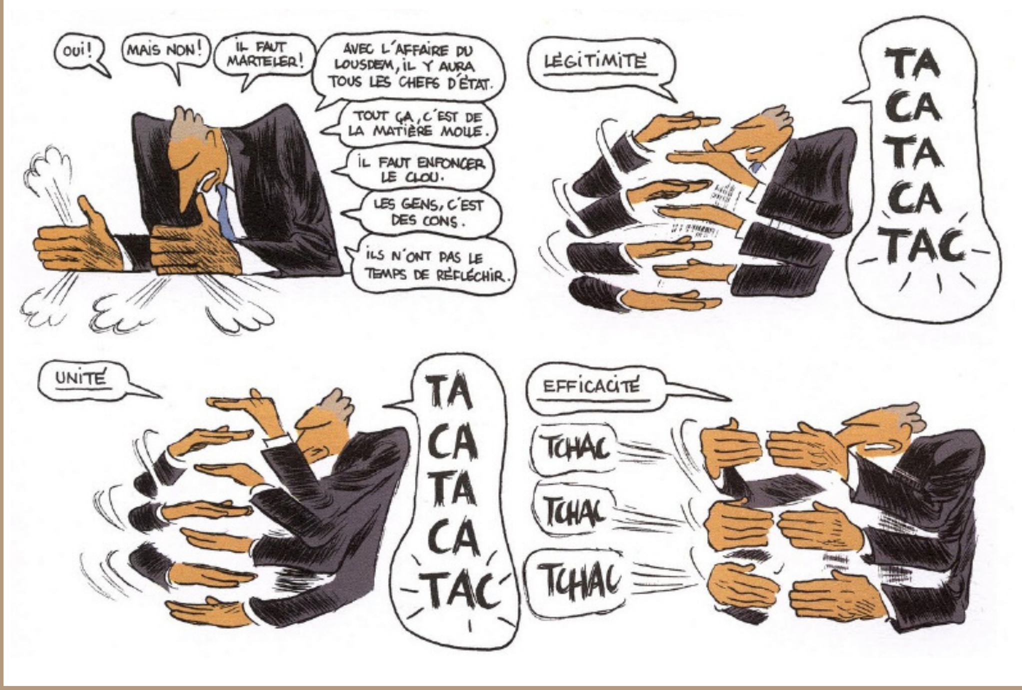
Tuttavia una ricca culturale orale, fatta di racconti e di canzoni, alle quali si aggiungono ormai anche i diari dei militari stranieri trapassati durante la seconda guerra mondiale, continua inesorabilmente a tramandare memoria, obbligando chiunque, anche chi viene da fuori, ad ascoltarne le grida.



Nuvole diplomatiche

di Claudio Magistrelli @MaGiKLauDe

Titolo: I Segreti del Quai d'Orsay I & II
Testi: Abel Lanzac
Disegni: Blain
Edizione: italiana
Editrice: Coconino Press



Abel Lanzac, l'autore accreditato ai testi de *I Segreti del Quai d'Orsay*, non esiste. E non è un dettaglio da poco. Si tratta, in realtà, di uno pseudonimo, dietro il quale si cela un ex-funzionario di diversi ministeri francesi, incluso quello degli Esteri, definito oltralpe con la colloquiale espressione di Quai D'Orsay.

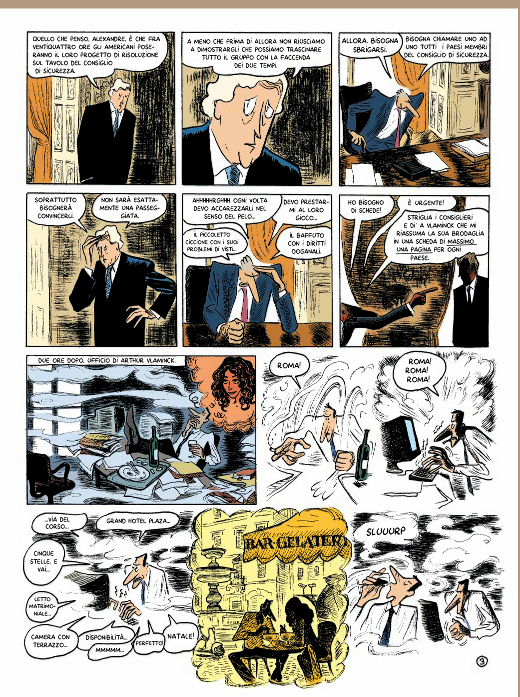
Come facilmente intuibile, il ricorso a uno pseudonimo si rende necessario a causa del contenuto e delle finalità dell'opera. Attraverso la figura di Arthur Vlaminck, giovane dottorando assunto al ministero col ruolo di "consigliere responsabile del linguaggio del ministro", abile giro di parole per descrivere l'attività di un ghost writer, Lanzac mette in scena la corte che si muove al servizio del ministro Taillard de Vorms, altro pseudonimo dietro cui si intravede senza sforzo Dominique de Villepin, controversa figura politica della destra francese che all'epoca dell'uscita del volume in patria era tra i possibili candidati alle imminenti legislative.

La graphic novel ruota interamente intorno a de Vorms, le sue idiosincrasie e il suo vulcanico carattere, allargando spesso lo sguardo su consiglieri e segretari, moderni cortigiani intenti a preservare carriera, identità e integrità in un gioco politico continuamente mutevole. Nei due volumi che compongono le cronache diplomatiche, Lanzac alterna satira e tragicomico resoconto documentato della fase di negoziazione internazionale che ha preceduto la guerra in Iraq, con i protagonisti tutti ben riconoscibili, nonostante i nomi alterati.

Il Taillard de Vorms cartaceo riprende, e a volta esagera, i tratti riconoscibili della sua controparte reale, a partire dal fascino magnetico e l'abilità retorica capace di affascinare fin da subito anche Arthur Vlaminck, uomo di sinistra inizialmente diffidente nei confronti del ministro. Volubile e scostante, de Vorms si muove sullo scacchiere internazionale col piglio deciso di chi sa di doversi mostrare fermo e risoluto nel perseguire la sua idea del mondo, senza dovere necessariamente rivelare come questa idea possa mutare improvvisamente dopo una fugace lettura di una massima di Eraclito, grazie a un monito di un famoso poeta, o ancora per mediazione dei collaboratori costernati nel ricordare gli accordi già presi con altri paesi. Un uomo vulcanico, lunatico, ma mai macchiettistico, al contrario di un altro primo ministro europeo a cui viene riservata la sola parentesi apertamente derisoria.

Lo scopo di Lanzac non pare essere quello di demolire la figura politica di de Vorms/Villepin, quanto piuttosto di sfatarne l'alone mitologico che la circonda, e al contempo abbattere la cortina di riservato prestigio che nell'immaginario comune ammanta l'ambiente della diplomazia internazionale. Tra l'anacronistico ritardo dell'Ufficio Codici e l'umorale riscrittura di discorsi da cui può dipendere il destino dell'occidente, portata a termine sul pavimento a pochi minuti dalla sua lettura, l'affresco che ne esce è al contempo spassoso e desolante, come le vite di queste figure di contorno che affollano i palazzi di potere, professionisti della politica e dilettanti arrivisti troppo intenti a rubarsi la carriera per coltivare un lato privato.

Va ammesso, infine, che senza le realistiche caricature di Blain, l'intero apparato perderebbe immensamente di efficacia. L'opera è in procinto di divenire un film in patria, ma è francamente impossibile immaginarsi l'entrata in scena di de Vorms senza l'onomatopeico VLON che la accompagna in ogni occasione, oppure pensare a un altro medium in grado di rendere con la stessa efficacia gli abili cambi di ritmo gestiti attraverso l'apertura e chiusura della gabbia, o la gestualità nervosa del ministro dell'economia, o ancora la soggezione di Arthur Vlaminck al suo ingresso nell'universo diplomatico, che nella sua mente ha la forma di quello fantascientifico di Star Wars in cui lui, novello Luke, è fatalmente attratto dal lato oscuro della forza che emana da de Vorms/Darth Vader.







Titolo dell'opera: Il Seggio Vacante
Titolo originale: The Casual Vacancy
Autore: J. K. Rowling
Editore (Italia): Salani
Paese: Gran Bretagna
Anno: 2012

di Dario Oropallo

Nella pagina dedicata su Wikipedia, l'ultima opera della Rowling è stata definita una "tragicomedy": una definizione calzante, oltre che alla fabula, anche alla qualità della suddetta.

La vicenda ha inizio quando Barry Fairbrother, consigliere municipale della pic cola cittadina di Pagford, muore improvvisamente: da questo evento prenderà avvio il racconto dei grandi conflitti che attraversano la città, coinvolgendo gli abitanti, la politica, ecc. Conflitti che la Rowling non sembra riuscire a raccontare nel modo giusto, complice la scelta di saltare rapidamente da un personaggio all'altro: i primi minuti di lettura sono disorientanti e, salvo alcuni casi particolari, si hanno serie difficoltà a inquadrare immediatamente chi (e quindi quale) sia il punto di vista del paragrafo. Tale confusione si riverbera anche nei contenuti: la Rowling stenta nell'indicare quale dei vari conflitti presentati (generazionale, politico, razziale) sia considerato preponderante, determinando una generale indeterminatezza in questo "affresco di provincia" che l'autrice vorrebbe realizzare.

Solo a metà del romanzo la situazione si stabilizza, riportando al centro della trama gli adolescenti e facendoci riscoprire la bravura dell'autrice nel raccontare un'età così complessa e affascinante. Il racconto decolla e, tra storie di "professioniste disperate" e magia (della rete), assume dei contorni decisi: l'affresco del villaggio diviene una piccola critica sociale, leggermente biografica, con una forte denuncia del moralismo e dell'ipocrisia di una certa parte della società.

Inevitabilmente il finale non può che essere tra il dolce e l'amaro, includendo elementi drammatici che coinvolgono solo minimamente il lettore, sfiancato dall'eccessiva lunghezza e da una certa prolissità dell'opera. Meglio aspettare la già annunciata serie televisiva della BBC.

MANUALE PER VINCERE LE ELEZIONI









DI DARIO OROPALLO

Titolo: Le concepteur et l'élection
Titolo originale: Campagne présidentielle
Autore: Mathieu Sapin
Editore: Bao Publishing
Paese: Francia
Anno: 2012

Lo diciamo subito: *Campagne présidentielle*, titolo originale de *Manuale per Vincere le Elezioni*, è una lettura piacevole ma che con la sua simpatia fa riflettere. Merito della leggerezza e della delicatezza della scrittura di Mathieu Sapin, capace di spogliare la retorica (non solo discorsiva, ma anche iconica) politica con un'ironia e una semplicità che rappresentano la sincerità e l'umiltà di un uomo che, attraverso la condivisione e la discussione delle proprie idee, chiede la massima fiducia alla sua nazione.

Al contrario di quanto accade ne, per restare legati al fumetto francofono, *I Segreti del Quay d'Orsay*, Sapin racconta la realtà con cui il candidato deve confrontarsi per essere eletto: vedremo avvicendarsi, al fianco dell'autore, un circo di personaggi che recitano la loro piccola parte. Si tratta di un'impostazione peculiare che, se da un lato non permette di affezionarsi a nessun personaggio al di là di Sapin stesso e del candidato Hollande, dall'altro restituisce fisicità e voce all'entourage, ai sostenitori e alla moltitudine di individui coinvolti nel grande evento: tutto questo dona all'opera una coralità che difficilmente ritroverete in altri testi ed è esaltata anche da piccoli intermezzi che fotografano le "chiacchiere da bistrot" degli abitanti francesi.

Il loro ruolo, sebbene sembrino dei semplici riempitivi per i salti temporali della vicenda, è di raccontare un concetto che un qualsiasi straniero tende a dimenticare: i parigini non sono un archetipo affidabile della vita in Francia (così come non lo sono i londinesi per quanto riguarda la Gran Bretagna), ma costituiscono solo una percentuale di un elettorato che, culturalmente, riunisce un melting pot di individui, bisogni, credenze politiche e religiose. Sapin ricostruisce un evento storico, nelle sue sfaccettature di competizione, affermazione del potere, applicazione d'idee, e lo ricongiunge a una realtà complessa, strappando più di un sorriso: una piacevole sorpresa.



VIDEOGAYMES

DI VALENTINA PAGGIARIN

Titolo: Videogaymes - L'omosessualità nei videogiochi tra rappresentazione e simulazione *(1975-2009)*
Autore: Luca de Santis • Prefazione: Matteo Bittanti
Editore: Unicopli
Provenienza: Italia





Parafrasando Borges, la parola "problema" può essere un'insidiosa petizione di principio. Parlare di "problema dell'omosessuale nella società contemporanea" è postulare che gli omosessuali siano un problema. Personalmente, faccio molta fatica a comprendere l'omofobia: di cosa si ha paura esattamente? Qual è il "rischio" che si corre nell'accettare l'omosessualità, di preciso? In che modo un'unione omoaffettiva può mettere a repentaglio la fantasmagorica famiglia tradizionale? Abbiamo davvero paura che un comportamento altrui modifichi inesorabilmente anche noi? Siamo davvero così "deboli" da farci influenzare indirettamente da un comportamento altrui? No, non riesco a capire. Faccio così fatica a considerare l'omosessualità un problema che, anche se alcuni comportamenti omofobi sono chiaramente smaccati e ipertrofici, rimango ancora inconsapevole spettatrice delle forme più blande, simboliche e celate di omofobia. Prima di cominciare la lettura di *Videogaymes*, quindi, mi chiedevo che senso potesse avere l'ennesimo libro sull'identità lgbt, questa volta nell'ambito dei videogiochi. A volte mi sembra che tutto questo parlare di omosessualità non faccia altro che rafforzare la percezione dell'omoerotismo e del'omoaffettività come delle nicchie di identità bizzarre, diverse, *anormali*. Ho cominciato quindi a leggere con affetto, ma con una sana dose di scetticismo.



Il testo è un excursus dettagliato e vivace della figura dell'omosessuale nella storia dei videogiochi, dal 1975 al 2009. Dopo una breve panoramica sul medium e alcune considerazioni critiche che servono a contestualizzare il videogame come artefatto culturale e sociale, si entra nel vivo dell'analisi. Il pregio del volume è quello di presentare un perfetto parallelismo tra la rappresentazione dell'omosessualità nei videogiochi e le evoluzioni sociali più o meno esplicite che hanno accompagnato il movimento gay. Inizialmente, fatta eccezione per qualche parentesi comico-goliardica, la caratterizzazione del gay era strettamente legata ai concetti di pornografia, perversione e malattia. I gay non sono solo gli avversari da sconfiggere per superare il livello, ma sono una minaccia simbolica che cerca di traviare e corrompere il giocatore e la società eterosessuale. Vivono sempre in sobborghi squallidi, indossano abiti di pelle e catene, sono il male incarnato, la "peste gay". In un'epoca in cui il concetto di "rating" era ancora quasi inesistente e in cui i principali fruitori di videogiochi erano gli adolescenti, i giocatori si trovavano davanti

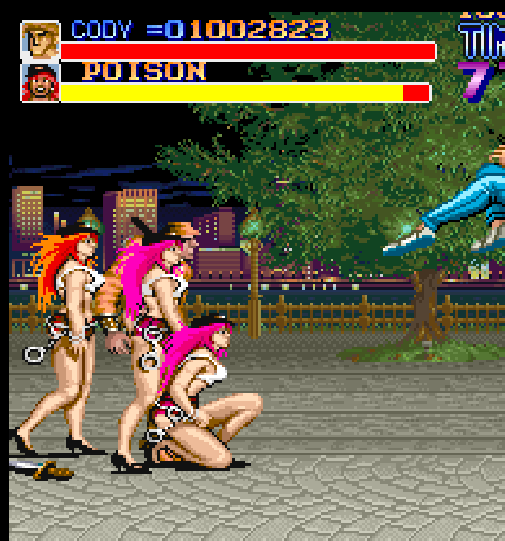


esempi di omofobia implicita su cui non dovevano riflettere o interrogarsi, ma che dovevano semplicemente etichettare e sconfiggere, per preservare la "purezza della specie".

In seguito, grazie anche alle avventure testuali e grafiche, c'è un'evoluzione: il gay non è più il super-cattivo, ma diventa una macchietta comica, un ridicolo ed effemminato avversario, un mellifluo mollaccione che magari contrasta l'eroe, ma che viene dileggiato e quindi ridimensionato grazie alla derisione. Gli omosessuali assurgono anche al ruolo di aiutanti dell'antagonista, spalle deboli e caratterizzate solo dalla loro astuzia e vigliaccheria. Se, incidentalmente, vengono fatti alcuni tentativi di inserire personaggi con un'identità sessuale quantomeno dubbia in prodotti giapponesi poi importati in occidente, una spietata localizzazione culturale, volta a non turbare il sensibile e fragile pubblico europeo e statunitense, converte tutti i personaggi minimamente ambigui in individui dall'identità sessuale ordinaria, ne cambia il nome e ne decreta l'eterosessualità in modo tombale, facendoli apparire al limite come "bizzarri". Quindi paura, dileggio, o mascheramento: queste sono alcune delle reazioni dettate da uno spirito fortemente omofobo nel contesto dei videogiochi.



Mentre leggevo, ho ripensato a me da bambina e alle migliaia di ore che ho passato davanti ai videogiochi: io, se devo dire la verità, non mi sono mai accorta di niente. Ad esempio, da piccola ho giocato a *Final Fight*, e sarà per la mia giovane età, sarà che ero ingenua, ma non avevo mai notato l'omosessualità dei protagonisti. Erano solo molto buffi, con tutti quei muscoli e quelle pettinature strane. Mi ricordo di personaggi brutti e cattivi con le catene nascosti in vicoli bui e pronti a tendermi agguati letali, ma pensavo che quegli orrendi berretti e gilet neri di pelle fossero solo la divisa tipica della loro banda. Leggendo *Videogaymes* mi sono sentita come alla fine de *I soliti sospetti*: tutto ha cominciato improvvisamente ad apparirmi sotto una luce completamente nuova. Prendete Birdo, ad esempio, uno dei boss di metà livello di *Super Mario Bros 2*: forse non lo sapete (io non lo sapevo), ma è un dinosauro gay. Ebbene sì, è gay e pensa di essere una femmina, tant'è che sputa uova dalla bocca (atteggiamento questo tipicamente femminile) e vuole essere chiamato "Birdetta". Per me è sempre stato solo l'ennesimo scagnozzo da sconfiggere. Ho sempre creduto di aver avuto un approccio "neutro" al videogioco, non influenzato dal mio essere donna. Forse nella scelta dei generi (riflessivi, d'avventura, al massimo gli sparatutto in cui potevo finalmente sfogare pubblicamente la mia malcelata invidia del pene). Man mano che procedevo nella lettura di *Videogaymes*, invece, mi sono resa conto che il mio approccio alla modalità di gioco è stato prettamente femminile. Quando, infatti, Luca de Santis descrive le sale giochi e la loro fondamentale natura omosociale (in senso lato, non necessariamente sessuale), quando mette in luce le dinamiche virili e machiste, quando osserva e ci mostra le diverse tipologie di personaggi omosessuali che costellano in un ruolo o nell'altro i giochi della



nostra infanzia, mi rendo conto di avere vissuto il gioco nella dimensione femminile per eccellenza: quella individuale.

Senza quindi sfociare in un pippone su "donne e videogioco", cosa che grazie al cielo in tutta la mia vita sono riuscita a evitare, mi fa sempre riflettere quando un testo che parla di una tematica che penso di padroneggiare molto bene mi fa scattare una riflessione ulteriore, che fino a un istante prima non c'era e che ora c'è e che, probabilmente, modificherà per sempre l'interpretazione del mio trascorso di videogiocatrice. Un po' più consapevole di com'era rappresentata l'omosessualità nei videogiochi ai loro inizi, sono allora più compiaciuta quando in *The Sims* o in vari episodi della saga di *Mass Effect*, per citarne alcuni, viene data la concreta possibilità di una relazione omoaffettiva al giocatore. Alcuni giocatori simuleranno un rapporto omoerotico solo per divertirsi e farsi una risata, ma il fatto che omosessualità ed eterosessualità siano trattate con la stessa estetica e lo stesso tono mostra come ci sia stata – e per fortuna – un'evoluzione reale. Anche se io non m'ero accorta di niente.

Poi mi sono chiesta: non è che i videogiochi sono in parte responsabili dell'omofobia che per anni, e ancora oggi, serpeggia insensata? *Videogaymes* potrebbe diventare un involontario strumento di argomentazione a sostengo di chi dice che "i videogiochi fanno male": considerati gli infiniti inserti omofobi dei videogiochi (dai personaggi all'estetica, dalle narrazioni alle simulazioni), se oggi c'è l'omofobia, infatti, potrebbe essere anche a causa loro! Possono essere stati loro uno dei veicoli infetti di questa piaga moderna – sia essa l'omosessualità o l'omofobia. È così? Spero che chi legge abbia lo spirito critico di cogliere la provocazione di queste mie affermazioni: statisticamente non avrà valore alcuno, ma il mio esempio personale (e quello di numerosi giocatori che mi stanno at-

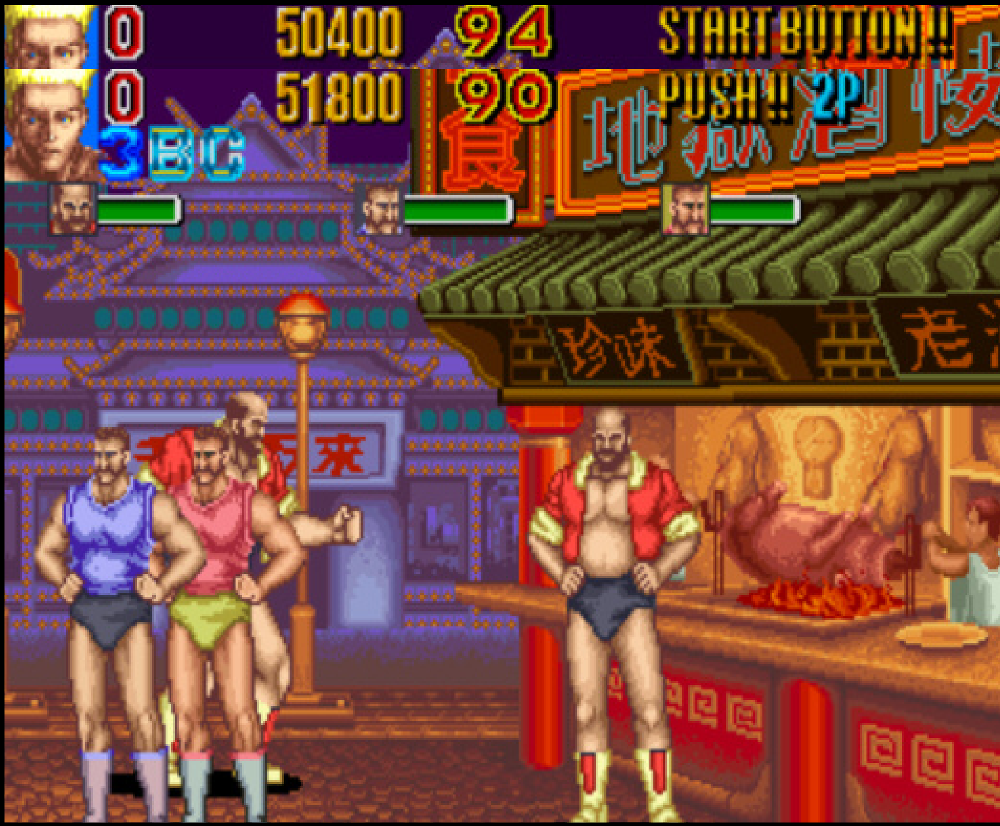




torno) è emblematico. Gioco dalla tenera età di cinque anni, eppure non sono né gay né omosessuale. Come mai? Tendo a imputare questa mia inspiegabile apertura mentale a una sana educazione familiare e… ai videogiochi. Io penso, infatti, che la mia indifferenza verso la questione omosessuale derivi *anche* dai videogiochi. Voglio dire, anni passati in sala giochi o dietro a una console ti insegnano, in fondo, che le preferenze sessuali del tuo avversario poco importano quando ti trovi in mezzo a gente che ti vuole strappare la spina dorsale a mani nude o che ride malvagia pochi secondi prima di lanciare una bomba H o di sterminare un'intera razza.

Che i lettore sia omofobo o indifferente all'omofobia, eterosessuale, omosessuale o lgbt tutto insieme, questo testo è un serio e divertente excursus sulla rappresentazione e sulla possibilità di affermazione dell'identità sessuale all'interno di un medium tendenzialmente considerato leggero e di intrattenimento, ma che si è ormai configurato come un potente veicolo di significato e specchio dei tempi. Anche se ormai sappiamo bene che i videogame non sono artefatti unicamente dedicati a tredicenni asociali né lo strumento primo dietro l'organizzazione delle stragi negli Stati Uniti, *Videogaymes* ci aiuta a fare un passo in più e ci accompagna attraverso figure, archetipi, stereotipi e simboli con cui magari conviviamo fin dall'infanzia e che non abbiamo mai, per inconsapevolezza o rifiuto, compreso veramente. Ecco allora il senso di questo libro: aiutare a fare un passo in più verso la consapevolezza. A me, ad esempio, è servito per capire tante cose che in 27 anni di videogiochi non avevo capito. Libri come questo ci regalano la possibilità di osservare con occhio finalmente maturo e con una serie di esempi inoppugnabili quello che per tanti anni non abbiamo voluto o saputo vedere: i gay sono tra noi.

E va benissimo così.






We Can Do It!
Entra nel Vault OGGI!
www.indievault.it

I fantasmi sono qui, a ricordare...

di Ilaria Rebecchi

BAUSTELLE

-Fantasma-

WARNER ATLANTIC



Selezionati per voi: ***Nessuno, L'estinzione della razza umana, Monumentale***

È come un film il nuovo lavoro (il sesto) dei Baustelle, e si allontana dal tema del precedente *I Mistici dell'Occidente*, che sembrava puntare a un distacco dal mondo: qui si parla della fine, del tempo che scorre inesorabile.

Fantasma è ispirato ai maestri dell'horror italiano, dalla Nicoletta Elmi dei capolavori di Dario Argento all'iconografia demoniaca e soprannaturale del cinema di genere degli anni '70, dalla bambina di *Operazione paura* di Mario Bava a quella del *Toby Dammit* di Federico Fellini, dalla filastrocca di *Profondo rosso* all'adolescente di *Fantasie di una tredicenne* di Jaromil Jires, fino alle gemelline di *Shining* e alle ragazzine dei nuovi film orientali come *Ring*.

Già il primo singolo, *La morte (non esiste più)*, delizioso elogio di un amore ai limiti dell'ultraterreno capace di allontanare morte e paura, anticipa questa investigazione interiore sull'eternità e sulla temporalità, su presente, futuro e passato, fino all'epifania di quest'ultimo come unico con cui fare i conti.

Se in *Maya colpisce ancora* si esorcizza la fine imminente, con la murder-ballad in romanesco *Contà l'inverni* (ispirata a Lella di Edoardo De Angelis) si invoca il finale della temporalità come momento di ricongiunzione di due amanti nell'eternità, e *Il Finale* rievoca Olivier Messiaen che suonò il suo *Quartetto per la fine del Tempo* prigioniero in un campo di lavoro nazista.

C'è l'ispirazione alla raccolta di poesie di Antonio Riccardi *Gli impianti del dovere e della guerra* (in *Diorama*), la consapevolezza di un amaro presente in *Nessuno*, e il punto di partenza dickensiano con rimandi agli spettri del passato, del presente e del futuro del suo *Canto di Natale*, a delineare questo fantasma che è specchio e medium attraverso cui penetrare in noi stessi.

Del resto Charles Dickens diceva: "Le idee sono come i fantasmi: vanno interrogate perché ne esca fuori qualcosa di buono".

Artwork e copertina completano il pacchetto, facendo vivere il disco come fosse la soundtrack di un film horror immaginario.

Registrato a Montepulciano, con il coinvolgimento della FilmHarmony Orchestra di Wroclaw/Breslavia (Polonia), questo *Fantasma* è coraggioso e ambizioso, e suggerisce di non temerlo ma di lasciare che canzoni e paura ci pervadano alla scoperta dell'anima. Geniale. Prezioso.

>>ASCOLTA IN STREAMING THE GRAMOPHONE <<



Immagini di Gianluca Morosos

>>ASCOLTA IN STREAMING THE GRAMOPHONE <<

The Boys Are Back

di Matteo Del Bo

DROPKICK MURPHYS

-Signed And Sealed in Blood-

BORN & BRED RECORDS



Selezionati per voi: ***Prisoner's Song, Jimmy Collins' Wake, Out on the Town***

Come recita la prima traccia del disco *i ragazzi sono tornati, i ragazzi sono tornati e stanno cercando problemi* e io aggiungerei anche: come al solito, da 15 anni a questa parte.

Sì, lo so, *quindici* anni è un bell'intervallo di tempo e fa sentire vecchi praticamente tutti ma i Dropkick Murphys non mostrano segni di cedimento nemmeno a pagarli. Da sempre portabandiera dell'orgoglio celtico di Boston hanno inanellato un disco dietro l'altro senza mai scontentare i fan, rimanendo sempre ancorati ai loro stilemi: punk da strada, cornamuse e cori da farti cantare a squarciagola ogni singola canzone e farti perdere la voce.

Poteva cambiare qualcosa nel loro ottavo album da studio? Assolutamente no, non c'era nemmeno bisogno di farsi venire il dubbio, tutto è dove ti aspetteresti di trovarlo compresa la canzone di Natale che quest'anno i nostri hanno voluto regalarci con tanto di video a tema.

Rispetto al precedente *Going Out in Style* questo *Signed & Sealed in Blood* mi ha dato l'impressione di essere più festoso e casinaro, sarà anche sicuramente colpa del fatto che lo sto ascoltando da Natale e che la combo canzone natalizia + neve è sempre foriera di buon umore (a patto di non trovarsi bloccati a Milano per colpa della neve, chiaramente), senza tralasciare che gli strumenti tipici irlandesi portano sempre allegria, ovunque li metti. Mi sembra insomma più adatto alla dimensione live dei nostri dove ovviamente riescono a dare sempre il meglio di loro, con il supporto dei fan sopra e sotto il palco, con almeno una buona manciata di canzoni che non dubito si imporranno subito come classici.

A volte la tanto temuta e odiata immobilità stilistica in campo musicale non è un male e in casi come questi non può che essere un requisito fondamentale perché finchè i Dropkick Murphys tireranno fuori dischi dei *Dropkick Murphys* senza spostarsi di un millimetro dalla loro posizione ogni nuovo album sarà un occasione in più per fare baldoria.

Let's go Murphys, Let's go!

Fuori dalla nebbia

di Matteo Del Bo

ARBORETUM

-Coming out of the fog-

THRILL JOCKEY



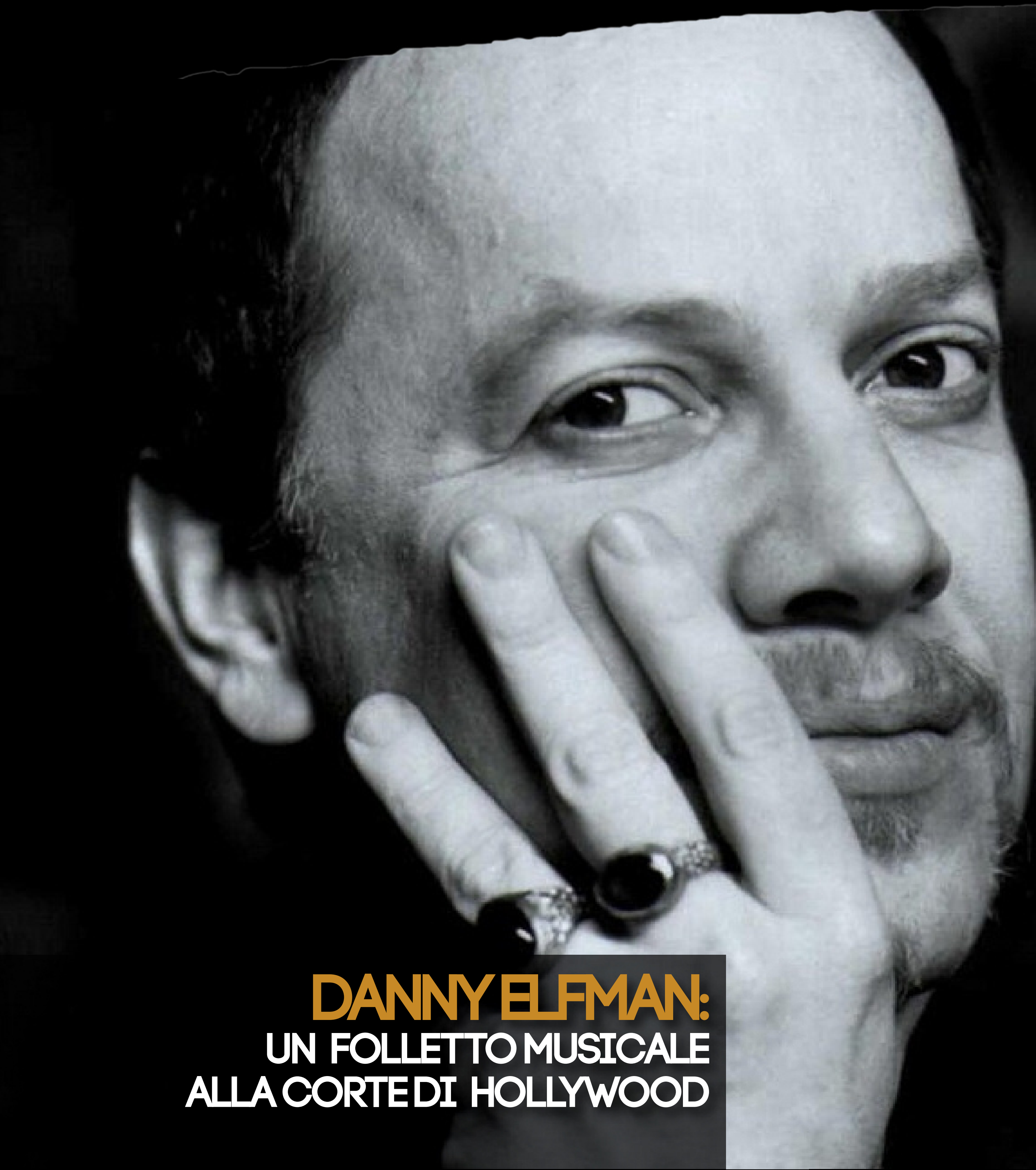
Selezionati per voi: ***Renouncer, The Promise, Coming out of the Fog***

Dopo 2 anni di silenzio, spezzati solo da un ep di cover venduto durante il tour, tornano finalmente gli Arbouretum con il seguito di quel *The Gathering* che fugò ogni dubbio sulla qualità e sulla solidità della loro proposta.

Coming out of the Fog aggiunge quel tocco di novità tanto caro ai nostri, quell'evoluzione delicata ma decisa che album dopo album li sta portando sempre più in alto nella scena heavy-psych moderna, prendete il rock ruvido di *The Gathering* e unitelo al passato più liquido, folk e psichedelico dei dischi precedenti e avrete una minima idea di quello che potreste trovarvi nel cervello dopo il primo ascolto, al quale immancabilmente ne seguiranno molti, molti altri che vi stamperanno a fuoco nel cervello le ritmiche, le melodie e ovviamente la bellissima voce di Dave Heumann, incisivo come non mai soprattutto nella sorprendete (nel senso più letterale del termine) title track che mette in scena una delle ballad più soavi di sempre. Può sembrare il solito proclamo da press realese ma lo stesso Dave parla di un disco che fotografa in maniera precisa lo stato attuale della band e che suona esattamente come dovrebbe suonare e io non mi sento certo di dargli torto, oltretutto ci tiene a far sapere che hanno prestato particolare attenzione alla lunghezza del tutto in modo che la durata non compromettesse la qualità audio per l'edizione in vinile e quindi ecco qua: due lati da venti minuti precisi l'uno per tutti gli amanti del formato musicale più bello di sempre.

E alla fine, come per ogni disco degli Arbouretum, mi trovo a fare i conti con il solito imbarazzo di trovarmi di fronte ad una band di qualità (e quantità, per una volta tanto) tale che dal secondo disco in avanti mi costringe a proclamare ogni nuova uscita come il disco migliore della band, perché sì, *Coming out of the Fog* è il loro miglior disco di *sempre*.

Insieme agli altri ovviamente, perché é impossibile scegliere il figlio prediletto se tutti ti danno questa soddisfazione.



DANNY ELFMAN: UN FOLLETTO MUSICALE ALLA CORTE DI HOLLYWOOD



di Maurizio Caschetto

Nella storia del cinema sono molti i binomi tra regista e compositore che spiccano quando si pensa alla musica per film: Alfred Hitchcock/Bernard Herrmann, Federico Fellini/Nino Rota, Sergio Leone/Ennio Morricone, Steven Spielberg e John Williams (giusto per citare i più noti e celebrati). La partnership tra musicista e realizzatore sembra essere una delle caratteristiche costanti della *politique des auteurs* anche di molto cinema odierno – nonostante i "tarantinismi" dilaganti – e sigilla in modo inequivocabile e definitivo il tratto stilistico delle opere di molti autori contemporanei.
La collaborazione che forse meglio rappresenta e contraddistingue il cinema hollywoodiano più recente è quella tra il regista Tim Burton e il compositore Danny Elfman. E' infatti difficile immaginare le immagini dei film del visionario genio di Burbank senza pensare allo stesso tempo all'eccentrica e caleidoscopica firma del suo musicista prediletto. Come nei casi sopra citati, anche qui il compositore diventa il collaboratore artistico capace di tradurre nel proprio linguaggio d'appartenenza tutto l'universo estetico del suo ispiratore cinematografico. Elfman è infatti in primis la "voce" (e forse l'anima più sincera) del cinema di Tim Burton e del suo variopinto universo popolato di creature "mostruosamente" indimenticabili: spiritelli porcelli, uomini pipistrello, marziani goliardici, cavalieri senza testa, fabbricanti di cioccolato, simil-Frankenstein dalle mani di forbice e scheletri canterini nella notte di Halloween. Per ciascuna di esse, Elfman ha sempre trovato il correlativo musicale oggettivo, mettendo in musica le gesta e le storie di personaggi ai confini dell'immaginazione con un'impronta inconfondibilmente personale, tanto da diventare quasi un "marchio di fabbrica" (ed oggetto di costante imitazione da parte di colleghi musicisti meno dotati).

Danny Elfman, nato il 29 Maggio 1953 a Los An-

geles, deve una buona fetta del suo successo e della sua fortuna come autore di colonne sonore proprio a Tim Burton, che lo volle al suo fianco già all'epoca del suo esordio cinematografico, *Pee-wee's Big Adventure* (1985). Ma forse pochi sanno che il cinema era lontano dai pensieri lavorativi dell'allora giovane Elfman: in quegli anni, il futuro compositore-feticcio di Burton era il leader della band rock/new wave Oingo Boingo e godeva di una discreta popolarità come cantante ed autore di canzoni pop. Il cinema era comunque una delle sue passioni di gioventù (in particolar modo l'horror e la fantascienza anni '50) e il compositore Bernard Herrmann uno dei suoi idoli personali. Vien facile immaginare che la scintilla tra Burton e Elfman sia scattata immediatamente: entrambi provengono da un retroterra culturale affine, alimentato dagli stessi generi cinematografici e dai medesimi modelli. Il regista tuttavia richiede al compositore uno sforzo particolarmente arduo: la musica di *Pee-wee* dovrà essere una partitura orchestrale, nella tradizione delle colonne sonore appunto di Herrmann e Nino Rota (l'altro dichiarato *nume tutelare* di Elfman). Il compositore inizialmente rifiuta l'offerta, spiegando di non avere le competenze e la conoscenza necessaria per poter affrontare un incarico del genere. Ma l'insistenza del regista alla fine lo convince ad accettare. Il risultato è sorprendente: una colonna sonora briosa e incalzante, dove Elfman omaggia palesemente i modelli di riferimento ma senza risultare fasullo o solo un mero ventriloquo. C'è una vena irriverente, fresca e di grande imprevedibilità nella sua musica. Ed è questo che lo rende perfetto per lo stile visivo audace ed insolito dell'allora altrettanto giovane Tim Burton. Questa prima collaborazione sancisce un duraturo sodalizio destinato a durare sino a giorni nostri: un totale di 15 film in un arco di ormai quasi 30 anni (Burton si separerà da Elfman soltanto in due occasioni, *Ed Wood* – musicato da Howard Shore – e il musical *Sweeney Todd*).

Il successo planetario di *Batman* (1989) e della sua gotica partitura sinfonica portano il nome di Danny Elfman alla ribalta del grande pubblico dei *blockbusters*, facendolo diventare una delle voci più richieste del panorama cine-musicale hollywoodiano. La colonna sonora di *Batman* sorprende sia per la sfrontatezza delle risorse messe in campo che per il suo sfacciato gusto *old fashioned*. Anche questa volta è il fantasma di Bernard Herrmann ad aleggiare sulla composizione (il brano d'apertura è quasi una parafrasi dell'incipit di *Viaggio al centro della terra*), ma la personalità di Elfman riesce ad emergere con tutta la sua forza, dando alla messa in scena di Burton un alone *mystery* altrimenti assente.

Da questo momento in avanti Elfman diventa il compositore a cui rivolgersi quando si è in cerca di commenti musicali "dark" (da *Darkman* di Sam Raimi a *Dick Tracy* di Warren Beatty, passando per *Cabal* di Clive Barker e la serie tv *I racconti della cripta*) e non sarà facile per lui sfuggire alla schiacciante etichetta che l'industria hollywoodiana appiccica immediatamente a qualunque giovane talento. Sarà ancora una volta Tim Burton a dargli l'opportunità di mostrare un volto diverso e stavolta più poetico ed affascinante: la malinconica favola *Edward Mani di Forbice* (1990) è commentata da Elfman con toni da libro illustrato attraverso tessiture per coro di voci bianche, archi e celesta, riuscendo così a scrollarsi di dosso l'immagine di compositore "teutonico" e dimostrando notevoli doti di drammaturgo (si pensi alla sequenza del "ballo sotto la neve" di Winona Ryder).

Il talento di Elfman e il suo successo vengono però messi in discussione da alcuni vecchi parrucconi dell'ambiente hollywoodiano. Data la sua provenienza "pop" e dunque la mancanza di una tradizionale formazione accademica, il compositore viene tacciato di essere un mero "fischiettatore" di melodie e di farsi scrivere in realtà le partiture da compositori-ombra. Elfman inizialmente non si cura di tali critiche, ma l'insistenza delle voci lo costringono a venire allo scoperto e a dimostrare – con tanto di partiture scritte in mano – che tutta la musica è farina del suo sacco.

Tuttavia, registi e produttori non sembrano interessati a questo chiacchiericcio e continuano a chiamarlo sempre più numerosi per musicare i loro film. La partnership con Tim Burton prosegue con esiti sempre più felici (*Batman Returns*, 1992) e raggiunge un'ideale apice con il fantasmagorico *Nightmare Before Christmas* (1993), cartoon musicale realizzato con la tecnica stop-motion per cui Elfman scrive musiche e testi delle canzoni (oltre ad interpretare il ruolo vocale di Jack Skeletron



>>ASCOLTA IN STREAMING THE GRAMOPHONE





nella versione originale). Ed è sempre in questi anni che scriverà una delle pagine per cui probabilmente verrà maggiormente ricordato, ovvero la sigla della serie animata *I Simpson*, che ancora oggi apre tutti gli episodi della famiglia più famosa d'America.
Nel frattempo cominciano a bussare alla sua porta anche registi come Brian De Palma (per cui scrive la vivace, scoppiettante colonna sonora del primo *Mission: Impossible*, 1995), Peter Jackson (*Sospesi nel tempo*, 1996) e Gus Van Sant (*Da morire*, 1995), con cui comincerà una fruttuosa collaborazione che lo porterà ad ottenere la sua prima meritatissima (e tardiva) nomination al premio Oscar grazie alla colonna sonora di *Will Hunting – Genio ribelle* (1997). In quest'ultima partitura si comincia ad intravvedere una maturazione stilistica della sua vena creativa, sempre più propensa all'uso del cesello sia in termini di consistenza sonora che di capacità di accompagnamento della drammaturgia. La predilezione per tessiture cangianti, sospese e talora sussurrate dimostrano un talento capace di nascondersi tra le pieghe e le sfumature del film, senza per ciò rinunciare ad un senso della costruzione puramente musicale.
Tuttavia Elfman rimane – insieme al pressoché coetaneo Hans Zimmer – una delle voci musicali favorite per accompagnare il mega-spettacolo dei *blockbuster* multimiliardari prodotti dalle major. Il suo nome infatti lo troviamo in film come la serie di *Men In Black*, i primi 2 capitoli di *Spider-man*, la prima versione cinematografica di *Hulk*, l'ultimo episodio della serie *Terminator* e così via, componendo in tutti i casi colonne sonore muscolari e di grande impatto emotivo. L'esperienza maturata in questo ambito fa sì di poter accompagnare l'amico Tim Burton in quella che diverrà – eccezion fatta per l'ottimo *La sposa cadavere* – una sorta di "fase kolossal" del regista, cominciata con l'infelice remake de *Il pianeta delle scimmie* (2001) ed approdata allo strepitoso successo commerciale del disneyan-burtoniano *Alice in Wonderland* (2010).
Eppure nessuno dei due sembra davvero a proprio agio nella veste di imbonitore di questo genere di dispendioso spettacolo hollywoodiano. Entrambi paiono quasi soffocare il proprio talento e la propria predisposizione per opere più marcatamente idiosincratiche ed originali. Ed infatti è proprio di recente che il duo sembra aver ritrovato un affiatamento più convincente con i recentissimi *Dark Shadows* e *Frankenweenie*, usciti a distanza di pochi mesi l'uno dall'altro nell'anno appena trascorso. Se *Dark Shadows* riporta alla mente i toni leggeri e scherzosi di *Beetlejuice* e viene musicato da Elfman con una partitura che fa quasi la parodia a decenni di commenti musicali horror di serie B, *Frankenweenie* è una vera e propria summa generale del cinema di Tim Burton e di conseguenza di tutto il *corpus* musicale del compositore, che accompagna la tenera e divertente storia di Victor e del suo cagnolino Sparky con un vero e proprio catalogo di ogni "elfmanismo" possibile e raggiungendo una sorta di punto di non ritorno. L'accoppiata pare infatti ad un nuovo e fondamentale punto di svolta e sarà curioso vedere dove porterà prossimamente il loro cammino artistico.
Il talento di Danny Elfman non è mai stato in discussione, tuttavia. Il compositore mantiene inoltre un livello elevato di produzione (soltanto nel 2012 ha composto le musiche di ben sei film), cercando inoltre di differenziare sempre di più le committenze. Oggi – alle orecchie di chi scrive – pare maggiormente fecondo quando è all'opera su pellicole di autori capaci di solleticare la sua vena più malinconica e sottile, come nel caso di *Milk* (2008) o del pluri-premiato *Il lato positivo – Silver Linings Playbook* (2012).
"*Nessun compositore può affermare di aver perduto il talento*" – ha detto Elfman al Los Angeles Times l'anno scorso – *"Forse io l'ho perso. Ma di sicuro posso dire di non aver smarrito l'energia. Lascio ad altri il compito di giudicare il talento."*

IL PAESE DEL SOL CALANTE

di Andrea Chirichelli

Fino a qualche anno fa videogiochi e Giappone erano sinonimi. Non parlo solo di dominio assoluto quanto a vendite hardware e software, quello va dato per scontato. Fatto salvo qualche sporadico tentativo (Atari Jaguar, 3DO, Amiga CD), nessuna console occidentale ha osato ritagliarsi un benché minimo spazio nel mercato nel quale per vent'anni e passa Nintendo, Sega e Sony hanno "spadroneggiato" (da pronunciarsi con l'accento che aveva Abatantuono nello stra-cult Attila: Flagello di Dio). È che fino a qualche anno fa c'era proprio un'atmosfera diversa.

Quando nel settembre del 1987 aprì il primo numero di TGM, le ultime pagine erano tappezzate di foto dell'allora neonato Pc Engine, le cui conversioni mi sembravano fuori parametro rispetto a quelle del pur ottimo e amatissimo Amiga. Ebbi una specie di colpo apoplettico. Anni dopo ricordo il mega-articolo con il quale veniva annunciata al mondo la commercializzazione del Neo-Geo. Altra sincope. Rammento editoriali sui jappi in fila per giorni (un po' come gli adepti della chiesa Apple oggi) in attesa dello SNES, le cui confezioni venivano rubate dalla Yakuza locale per essere rivendute a caro prezzo, e decine di altri aneddoti sulle bizzarie di quel Paese incomprensibile. Tutti, ma proprio tutti gli arcade più avveniristici venivano dal Giappone e così pure ogni innovazione video-ludo-tecnologica. Il mio mondo, in pratica. Il Giappone, oltre a essere lontanissimo (non solo geograficamente), era il paese dei balocchi ed ogni nuova release di Konami, Capcom, Square, Nintendo e SEGA rappresentava un avvento messianico. I best seller polverizzavano ogni record di vendita e il milione di copie era la regola, non l'eccezione.

E poi cos'è successo?

Onestamente non saprei, so solo che oggi, nel 2012, il Giappone videoludico non dico conti come il due di picche, ma ha smesso da un pezzo di essere il punto di riferimento per ogni videogiocatore che si rispetti. Così mi sono messo a pensare quali possano essere state le cause che hanno portato il Sol Levante a cedere quello scettro detenuto dal 18 ottobre 1985, da quando cioè il NES, con due anni di ritardo dal giorno del suo esordio in nippolandia, bussava alla porta degli Stati Uniti, dove i videogame parevano morti e sepolti dopo la crisi del 1983 e iniziava a inoculare e diffondere il virus.

La prima causa del declino, a mio parere, è stata la scarsa capacità dei giapponesi di adattarsi alle mutate condizioni del mercato e a un calo della loro inventiva. Con l'avvento dell'ultima gen, oramai finalmente agli sgoccioli, sembra che i game designer, fatta salva qualche eccezione (Grassoppher, Platinum, Nintendo, Level 5), abbiano perso la capacità di osare e sfidare le

controparti occidentali sul piano della creatività. Ah, e tecnicamente proprio non ci siamo. Una volta i prodotti delle case nipponiche spremevano gli hardware come limoni, adesso i giochi troppo spesso appaiono grezzi e poco rifiniti.

In seconda battuta l'occidente videoludico è cresciuto moltissimo e in direzioni che negli anni '80 e '90 sarebbero sembrate impensabili. Penso ad esempio al boom delle softco dell'est Europa, a quelle canadesi, alla globalizzazione delle grandi realtà come EA e Activision, all'affermazione della francese Ubisoft, alla vivacità dei mercati emergenti (i "BRIC"). Insomma, il merito della debacle nipponica va dato anche alla presenza in campo di una forte squadra avversaria.

Come terza causa ci sono i gusti dei giapponesi, che sembrano tornati ad essere disallineati rispetto a quelli occidentali. Questo è curioso: negli anni del boom dei 16 bit e dei 32 bit, le softco nipponiche erano abilissime a interpretare, assecondare i gusti dei giocatori di tutto il mondo e in certi casi ad imporre le proprie idee (penso al genere degli JRPG che lì "tira" ancora, ma che in altri paesi ha perso molto appeal, mentre non è successo il contrario con gli FPS che dominano nei mercati mentre in Giappone vendono molto meno che in Occidente).

Come quarta causa ci metto pure il declino, oramai irreversibile, della sala giochi. Fino alla fine degli anni '90 erano gli arcade l'oggetto della maggiore ricerca & sviluppo tecnologica. Penso

all'impatto devastante della serie Virtua di SEGA. La stessa SEGA ha impiegato un decennio a recuperare il terreno perso negli anni '00 a causa (non solo ma anche) della sua scarsa capacità di gestire la crisi seguita al declino del settore che l'aveva vista leader per anni.

Come quinta causa metterei la crisi che affligge il Giappone da moltissimi anni, che va ad aggiungersi a quella globale che purtroppo pare destinata a durare ancora più della "current gen". L'indice Nikkei è tornato ai livelli del 1982 (quando era a quota 8mila), lontanissimo dai 39mila punti raggiunti nel 1989. Lo Yen pesa troppo sull'economia. È notizia di pochi giorni fa che Sharp (Sharp!) sta per chiudere definitivamente, affossata da centinaia di miliardi di dollari di perdite e quasi tutte le aziende hi-tech locali sono state surclassate dalle rivali coreane (Samsung in testa, forse l'unica azienda non americana a confrontarsi con i vari big Apple, Amazon, Google, Microsoft).

Molti ex dipendenti delle aziende nipponiche sono andati a lavorare a Taiwan, in Cina, in





Corea e hanno diffuso il know-how prima appannaggio dei colossi del Sol Levante. Le nuove generazioni di manager hanno fallito ripetutamente e gli innesti di menti straniere ha portato a conseguenze disastrose (va anche detto che menti illuminate del calibro di Akio Morita o Hiroshi Yamauchi non nascono tutti i giorni). Una volta si diceva che i giapponesi erano bravi a "copiare e migliorare" i prodotti già esistenti, oggi anche quell'antica virtù si è persa. Non per niente il nuovo Walkman l'ha inventato Apple, non Sony.

L'elenco potrebbe continuare. Personalmente credo che quando vuole, il Giappone sappia ancora sfornare titoli degni di nota: penso a *Vanquish, Bayonetta, Shadows of the Damned, Lollypop Chainshaw, Xenoblade, Dark Souls, Ni no Kuni, El Shaddai: Ascension of the Metatron* e altri. Da nippofilo militante, però, l'eccessiva "occidentalizzazione" del videogioco mi sembra che lo abbia privato di quel pizzico di follia alla quale mi ero piacevolmente abituato negli ultimi cinque, sei lustri. Gambare Nippon...

Console Unica: opportunità o utopia?

di Andrea Chirichelli



Dal giorno della loro nascita, i videogiochi sono sempre stati una famiglia molto numerosa. Nessun figlio unico, qualche fratello, un'infinità di cugini. Videogiochi e standard (o console unica) rappresentano un ossimoro, da sempre. Nel corso dell'intera storia dei videogiochi ricordo solo due tentativi, entrambi falliti, di creare uno standard che potesse essere replicato da diverse aziende, le quali non avrebbero fatto altro che appiccicare il loro logo e dare una loro "forma" a una macchina per il resto identica a tutte le altre: MSX e 3DO.

MSX, secondo la mente del suo ideatore (Kazuhiko Nishi, che stranamente lavorava in Microsoft in Giappone), avrebbe dovuto essere per i videogiochi quello che il VHS rappresentava per i videoregistratori. Ai tempi era appena esplosa la crisi delle console (1983) e gli home computer disponibili sul mercato erano almeno una quindicina, ognuno incompatibile con gli altri. L'idea di creare uno standard venne seguita da un cospicuo numero di produttori anche importanti (Sony, Philips, Panasonic, Canon, Sanyo) ma non sfondò, se non in Giappone.

Dieci anni più tardi lo stesso giochetto provò a farlo Trip Hawkins, deus ex machina del progetto 3DO, che riuscì a immettere sul mercato una console abbastanza potente e supportata da Panasonic, Sanyo, Goldstar e Creative, che aveva anche un discreto parco titoli (oltre 200, alcuni dei quali notevolissimi) ma che venne polverizzata dall'arrivo di PlayStation.

Sorge quindi spontanea la domanda: ma non sarebbe meglio una sola console che facesse girare tutti i giochi? Se pensate che sia il desiderio di un "mero" videogiocatore, beh, vi sbagliate, visto che anche eminenti game designer la apprezzerebbero. Ad esempio, Katsuhiro Harada, creatore della serie di Tekken, ha dichiarato che gli piacerebbe molto vedere una macchina creata da Sony, Microsoft e Nintendo.



E non è certo l'unico, si pensi a David Jaffe, il creatore di God of War, che ha spesso pubblicato riflessioni sulla bontà di un'eventuale console unica.

Fra le "BIG 3" del mercato attuale, la maggiore vicinanza intercorre tra Microsoft e Sony, mentre Nintendo pare oramai decisa a percorrere una strada diversa. Col Wii e il DS, nelle sue varie incarnazioni, la scelta ha pagato. Con il Wii U, vedremo. Sono molti, però, quelli cui non dispiacerebbe vedere un Metroid o uno Zelda proposti su console super performanti, che di certo Nintendo non costruirà mai più. Io stesso, se penso a quanto migliori la softeca del Wii grazie al Dolphin, l'emulatore che permette di visualizzare i giochi in alta risoluzione, non sarei COSÌ dispiaciuto se la grande N mollasse la produzione di hardware e si concentrasse solo sul software.

Sony sa costruire console eccezionali sia sotto il profilo tecnologico che estetico. Per molti anni ha fatto quello che oggi sa fare Apple: vendere sogni che hanno le forme di prodotti (molto costosi). Microsoft offre il migliore servizio online, è un'azienda in piena forma, sa realizzare i migliori strumenti di sviluppo e rende molto accessibile il suo hardware. Sony ha il Blu-ray. Le terze parti farebbero i salti di gioia, anche perché i guadagni non si ottengono quasi mai con l'hardware (ok, Apple non sarebbe d'accordo ma tant'è) ma con software, giochi e servizi.

Non molti sanno che Microsoft offrì a Sony l'opportunità di utilizzare il proprio OS su Playstation 2 ma che questa rifiutò. Sicuramente il matrimonio non ci sarà mai, a meno che Sony non finisca a gambe all'aria nei prossimi anni, ma in quel caso Microsoft probabilmente se la papperebbe tutta. Però, come sarebbe il mondo dei videogiochi se le nozze si celebrassero e magari includessero anche Nintendo?

Da un lato, probabilmente, lo sviluppo dell'hardware sarebbe rallentato ma, che diamine, questa gen è durata quasi dieci anni, a questo



punto non farebbe davvero molta differenza. Molta gente, i "casualoni", verrebbe attratta dal potere scegliere un unico standard, un po' come capita con la musica o i film. I costi di produzione si abbatterebbero: basti pensare a quanti milioni, se non miliardi di dollari, Microsoft ha speso a causa della sua incapacità di realizzare hardware resistenti o Sony per non essere riuscita a creare un'infrastruttura online appena decente. Ci si potrebbe concentrare sulla "spremitura" della macchina ed effettuare crossover incredibili (chessò... Drake, Mario e Master Chief contro Dracula e i mostri o Forza Gran Turismo & Kart, o una cosa del genere). Affascinante sulla carta, ma i problemi non mancherebbero.

Tanto per cominciare: chi dovrebbe decidere lo standard da utilizzare? Tre galli in un pollaio fanno molto rumore. Chi avrebbe i soldi per farlo? Microsoft e Nintendo paiono in salute, ma se oggi penso ad una società che ha davvero TANTI dollari in cassa penso ad Apple o Samsung, che dei videogiochi se ne sono sempre fregate (almeno parlando di console "da casa"). Sicuramente si verrebbe a perdere una certa identità ludica, anche se oramai questa pare più che altro un retaggio del passato (come faceva i giochi SEGA, nessuno...). Più problematico sarebbe il discorso sui prezzi: 3DO fallì (anche) perché costava uno sproposito. E se le tre BIG 3 prezzassero una loro console unica a 599 dollari? La acquisteremmo lo stesso?

La console unica porrebbe poi fine a un altro fenomeno, vecchio come il videogioco: la console war. Atari vs Intellivision, Commodore 64 vs Spectrum, SEGA vs Nintendo, Microsoft vs Sony: i contrasti tra utenti di diverse macchine caratterizzano il mondo dei games da trent'anni. Poi sui forum di che si parlerebbe? Intendiamoci, se sparissero i troll e i polemisti di professione sarei pure felice, ma senza tifo non c'è sostanza... o no?

Al recente CES, molto a sorpresa, sono state presentate nuove console: Project

Shield, Edge, un prototipo di Steam Box, senza dimenticare Ouya e le altre macchine finanziate con Kickstarter. La sensazione è quindi che il mercato stia andando in direzione diametralmente opposta a una supposta unificazione, anche se il dato non è certo una novità (volete ridere? Tra il 1993 e il 1995 vennero commercializzate VENTI diverse console).

Gabe Newell in particolare ha solleticato la curiosità di molti, parlando di una futura Steam Box capace di fungere da server, basata su controlli biometrici e dall'architettura open. Una cosa è certa: alcune aziende da un po' di tempo non dormono sonni tranquilli. Pensate a GameStop: se i prezzi di tutti i videogiochi fossero ribassati di un 30%, come accade su Steam, da un sistema che bypassa la filiera di produzione e distribuzione, cosa ne sarebbe dell'usato? Nascerebbe l'usato anche dei prodotti in digital delivery? Come cambierebbe il mercato della pubblicità? Il PC, una volta spostato dalla scrivania al salotto, diventerebbe davvero la "console unica"?

I prossimi mesi faranno chiarezza. Detto questo, secondo me il caos attuale è frutto anche dell'attesa e del conseguente "vuoto comunicativo" dei tradizionali protagonisti. Basterebbe che Sony e/o Microsoft annunciassero ufficialmente i successori di PS3 e 360 (magari con un paio di immagini, una manciata di esclusive e qualche specifica tecnica "uber"), per fare venire giù il mondo dei videogiochi, fare volare l'-hype nella stratosfera e ridurre tutti questi nuovi progetti a device per ultra-nicchie.

Console unica? No, mi sa che i tempi sono ancora lontani...







La rinascita delle avventure grafiche

e i pregiudizi dell'interazione

di Enzo D'Armenio

Di questi tempi è d'uso dire che le avventure grafiche sono morte. La trafila argomentativa è più o meno nota: i tempi dei capolavori Lucas sono tramontati, i titoli in uscita sono pochi, le riproposizioni di saghe storiche - si pensi ai Monkey Island di TellTale Games - tradiscono lo spirito degli originali. E d'uso anche snocciolare degli esempi contraddittori, la classica eccezione alla regola, rappresentata da pochi ma validi prodotti, che però non sarebbero altro che il canto del cigno del genere di appartenenza. Tranne che, questo canto del cigno, nel momento in cui si va a fare la conta, è un canto variabilmente lungo e articolato. Cinque o sei titoli l'anno, se si considera l'avventura classica, quindi appartenente al solo mercato PC, con grafica e interfaccia "retro", e struttura indiscutibilmente punta e clicca; un po' più lungo se ci si butta nell'affollato mare degli indie game. Si scopre quindi una produzione ancora viva: considerando il solo 2012, vengono in mente titoli come Fuga da Deponia di Daedalic Entertainment, Resonance di xii games, Botanicula di Amanita Design, New York Crimes di Pendulo Studios. Senza contare "gli appena usciti" Primordia di Wormwood Studios e il primo attesissimo ma deludente capitolo di Cognition firmato da Jane Jansen.

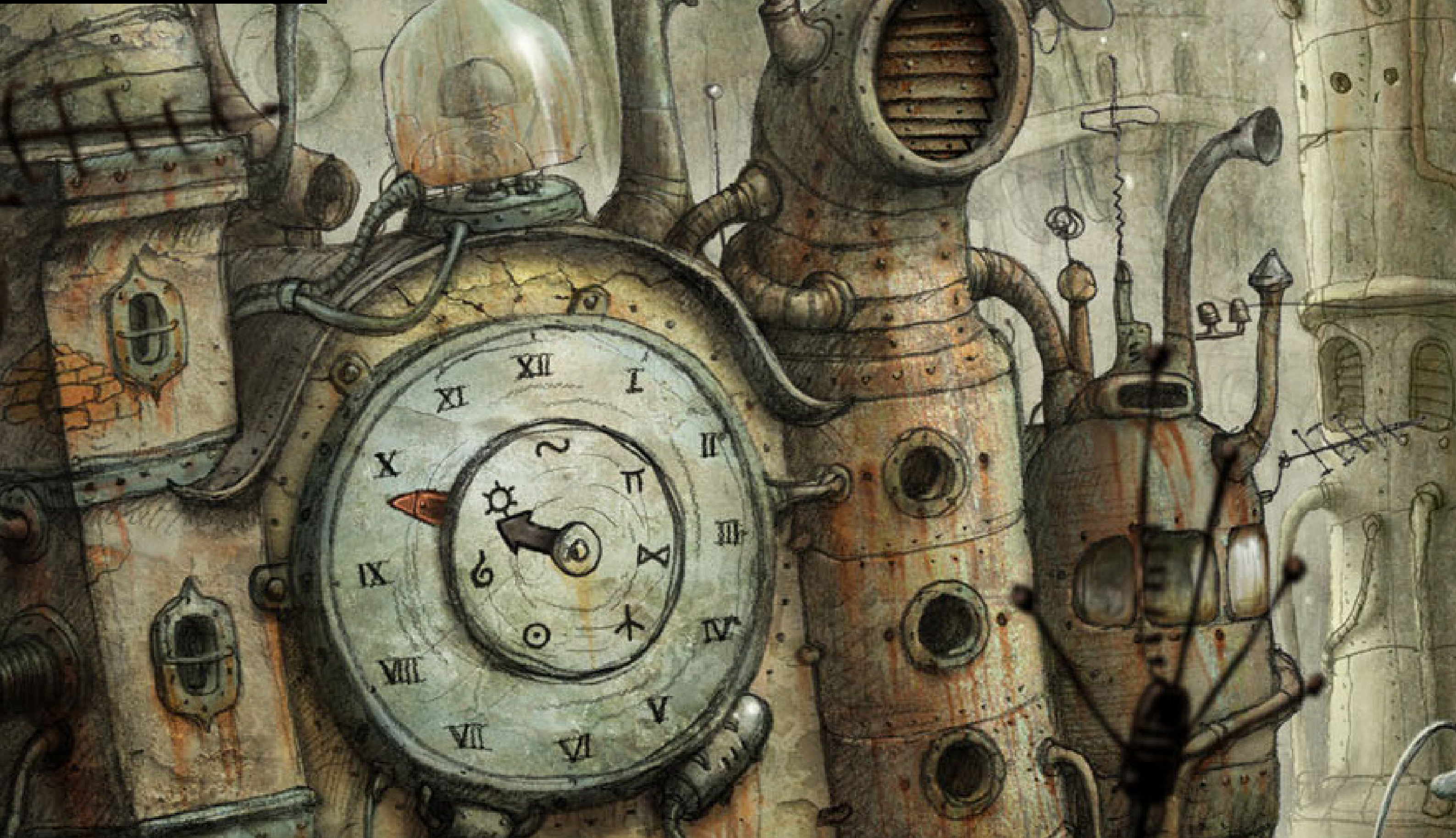
La sentenza di morte riservata al genere dovrebbe allora essere così sostituita: le avventure grafiche non sono morte, ma sono inevitabilmente in declino, a dispetto degli sforzi di alcuni coraggiosi sviluppatori. Se si sposta lo sguardo indietro, si scoprono però altre perle indipendenti, che hanno brillato sia per qualità che per fama, tanto da diventare dei classici del genere, ben capaci di far drizzare il pelo dei fan vecchia scuola e di ottenere indiscutibili successi: Gemini Rue e Machinarium su tutti. E guardando al futuro, le avvisaglie di estinzione vacillano: con l'avventura Double Fine all'orizzonte, capace non solo



di scaldare i fan di Ron Gilbert e Tim Schafer, ma anche di diffondere un nuovo modello di finanziamento - di cui anche i seguiti di Broken Sword e Beneath a Steel Sky si sono avvalsi - parlare di declino del genere appare quantomeno infondato. La verità è che le avventure grafiche, oltre a esistere ancora, sono tra i prodotti che meglio si sono adattati alle nuove tecnologie touch, ai nuovi dispositivi hardware tascabili e a innovative forme di finanziamento, che peraltro hanno contribuito in maniera determinante a diffondere. Il genere non solo non è morto, non solo non è in declino, ma a suo modo, sfruttando i cambiamenti di mercato, è uno dei più vitali dell'industria.

Se ci si sposta dal mercato PC a quello console, la situazione è certamente meno rosea, ma basta dare un'occhiata alla softeca DS, la console più venduta di sempre, il cui successore non è arrivato che due anni fa, per contare un cospicuo numero di esponenti. Another Code: Two Memories, Hotel Dusk, Ghost Trick, Time Hollow; senza contare l'eccezionale successo delle saghe Phoenix Wright e Professor Layton: tutt'altro che titoli secondari, soprattutto se si considera la base installata vasta ed eterogenea, composta di target demografici ben differenziati. Osservando le rispettive date di rilascio, che spaziano dal lancio della console, fino agli ultimi mesi prima dell'inevitabile avvicendamento hardware, viene da chiedersi se le avventure grafiche siano mai davvero state vicine all'estinzione. Certo, il mercato delle "big console" rema controcorrente, con pochissime uscite e non sempre ben accolte; e al di là di The Walking Dead, che ha invece raccolto apprezzamenti unanimi, sembra che il grosso del pubblico non fornisca una domanda sufficiente.

Se sovrapponiamo la definizione di avventura grafica a quella di punta e clicca, il ragionamento è senz'altro vero, ma se per avventura grafica intendiamo invece una certa preminenza sul racconto, e una minore sulla



sfida e sui riflessi, la concezione di apertura si ribalta. Le avventure non sono morte e non sono nemmeno in declino, si stanno solo trasformando, spargendo idee di design e soluzioni grafiche in titoli dall'impostazione più ibrida, più orientata all'azione, ma il cui intento principale è tutto sommato lo stesso: esaltare le esigenze del racconto. Rientrano in questa categoria tutti quei titoli che l'utenza "core" non considera nemmeno dei videogiochi in senso stretto. Da un lato Heavy Rain e L.A. Noire, assieme al futuro Beyond: Two Souls e al meno fortunato Deadly Premonition: titoli figli di investimenti importanti, senz'altro dalle grandi ambiziosi, e che hanno raccolto successi variabili; dall'altro Anna, Dear Esther e Miasmata, prodotti dall'impianto ancor meno classico, ma fatte le dovute proporzioni, dal soddisfacente risultato. L'insieme complessivo lo si può chiamare in tanti modi: giochi cinematografici, film interattivi, esperimenti narrativi, ma rimane la stretta parentela nell'impostazione di base. Del resto, intendere se non grafiche perlomeno solo "avventure" questo genere di giochi, allargandone di molto la definizione, non è una forzatura: la stessa trasformazione è avvenuta per i più noti FPS e action game. All'interno del primo gruppo, e adottando la medesima etichetta, vengono raccolti sia titoli open world, che avventure o giochi di ruolo mascherati; stesso discorso per gli action tridimensionali, categoria entro la quale può essere ascritta una grande varietà di videogiochi, da Devil May Cry a Zelda, passando per Uncharted, Tomb Raider e Batman: Arkham City/Asylum.

A cambiare è allora solo il bilanciamento tra le componenti costitutive di base: la triade enigmi, personaggi e storia non è ancora in crisi; solo che a volte il design preme più su alcuni di questi ingredienti lasciandone in ombra altri. Il punto cruciale rimane però lo stesso: l'affidare il proprio funzionamento non all'interazione intesa classicamente - quella



motoria e fisica - ma ad una più interpretativa e, nei casi più riusciti, ad una decisionale. Del resto, quando si pronuncia in maniera irriflessa una delle caratteristiche che fanno di un videogioco quello che è, il gameplay, ci si dimentica che si tratta invece di una componente sempre presente, solo dalle differenti gradazioni. Una sfida più motoria, più fisica, con finestre per l'ingresso dei comandi poco permissive, non è sinonimo di interattività, ma di una sua particolare organizzazione. L'esplorazione solitaria, o un coinvolgimento più decisionale - elementi ben presenti tanto nei capostipiti che più in generale nei GDR - è ugualmente interattiva, ma con tempistiche e arrangiamenti meno normativi.

Ecco quindi che le nuove avventure mantengono sia una continuità con il passato, sia ne costituiscono una rottura. La continuità è l'insistenza su una partecipazione più cognitiva/interpretativa che fisica; la rottura è una maggiore attenzione alle componenti d'azione e al coinvolgimento ritmico. In altre parole: le avventure stanno cercando nuovi modi per conciliare l'interattività classica del videogioco - la sfida, il gameplay strutturato, il controllo in tempo reale - con l'interattività tout court. Intendere questa commistione come composta da esemplari che non sono videogiochi fino in fondo, è ugualmente falso che affermare che i capostipiti del genere non lo erano a loro volta. The Walking Dead ha mostrato la strada, sia a livello commerciale, con i suoi quasi nove milioni di copie vendute; che a livello ludico, aggiungendo una componente temporale alle scelte del giocatore e inserendole in uno script dal grande impatto drammatico. Il futuro delle avventure dipende quindi tanto da soluzioni che sappiano valorizzare il coinvolgimento, che dall'arguzia commerciale di chi sviluppa. Un punto, però, sembra certo: i videogiochi possono raccontare, possono farlo coinvolgendo, e il mercato ha fame di nuove storie.



Game Over Ricarica-Consu

di Dario Oropallo

Se avete mai giocato a un videogioco sarete, a un certo punto, morti.

La morte attraversa la storia dei videogiochi distribuendo frustrazione, lacrime, rabbia e danni di vario genere (in particolar modo nei confronti dei controller). I videogiocatori, intesi come un'entità collettiva, sono ormai abituati alla morte: dopo un attimo di demoralizzazione ricaricano l'ultimo salvataggio e sono pronti a ripartire. Questa ripetitività, in passato, diveniva quasi rituale di compatimento e lagnanza, come suggerivano gli stessi videogiochi. Mario, colpito da un Goomba o da un Koopa, prima di precipitare nell'abisso volgeva lo sguardo verso il giocatore con la bocca aperta e le braccia alzate per lo sgomento - gesto di mestizia sottolineato, in caso di game over, dalle note tragicomiche di Kondo. Pac-Man invece cominciava a cancellarsi da solo, come consumato dagli spettri che lo avevano catturato, accompagnato da un inconfondibile ultimo rantolo di vita. Nella loro semplicità, i videogiochi suggerivano ed empatizzavano con lo sgomento e la sorpresa del giocatore; poi lo invitavano a riprovare. L'eroe tornava in una qualche maniera alla vita e poteva ripetere il livello non superato: ciò non creava scompensi di alcun genere, né situazioni particolarmente straordinarie.

Facendo il paragone con un videogioco contemporaneo, invece, la morte assume contorni molto più strambi. Pensiamo a Niko Bellic: improvvisamente decide di compiere una strage e trasformare le strade di Liberty City in un girone infernale. L'atto comporta l'intervento di polizia e, nei casi più gravi, dell'esercito e dell'FBI: vengono coinvolti anche dei carri armati e degli elicotteri da guerra. Alla fine, Bellic è sconfitto: l'uomo che ha messo a repentaglio migliaia di vite umane, gettato nel caos l'intera Liberty City, aver provocato danni gravissimi è... lasciato a piede libero e punito solo con un'am-

ma



menda pecuniaria (probabilmente legata ai costi delle sole cure mediche)? Prendiamo un altro esempio: il comandante Shepard. Secondo uno dei possibili background selezionabili nel primo Mass Effect, il nostro protagonista è sopravvissuto a un'operazione in cui la sua intera squadra ha trovato la morte. Poi ha lottato contro il miglior agente della galassia, lo spettro Saren, e ha svelato l'esistenza di un'immane minaccia sull'intero universo. Lungo i successivi giochi, Shepard affronta le situazioni più disparate e dimostra le sue eccezionali abilità tattiche, psico-fisiche e sociali: è davvero l'unico eroe capace di salvare la galassia. Ma cosa ne sarebbe dell'immagine del nostro eroe se morisse in una scaramuccia contro dei semplici mercenari?

La considerazione che si ha della morte del proprio personaggio è sostanzialmente ferma agli albori della storia del videogioco. Pochi titoli hanno tentato di fare dei piccoli passi avanti e, in linea di massima, la morte è vista o come un semplice evento (a volte capita) o come un elemento di difficoltà - è il caso di Demon/Dark Souls o di ZombiU; è interessante (e desta un certo stupore) notare quanti videogiochi falliscano nel rendere la sconfitta qualcosa di più che una sfida, sacrificando il realismo a cui molti ambiscono. Questo è il caso di una delle morti più note (e più ricordate) da qualsiasi giocatore: l'omicidio di Aerith da parte di Sephirot. Quanti, magari dopo aver concluso le avventure di Cloud e compagni, non si sono chiesti come mai non fosse possibile utilizzare una "coda di fenice", riportando in vita il personaggio? Questo cortocircuito è sicuramente una delle sfide più grandi da affrontare nella creazione di un videogioco e, nel corso degli anni, a titoli come Heavy Rain o Fire Emblem, che prevedono la morte di uno dei personaggi come un elemento di trama che può avere risvolti più o meno significativi, si sono affiacanti degli sviluppatori che hanno sperimentato nuovi modi di raccontare la morte.

Nel remake/reboot di Prince of Persia del 2008,

Ubisoft presentava un approccio interessante a questo problema, eliminando del tutto l'elemento mortale: i misteriosi poteri dell'affascinante Elika salvano il giocatore da qualsiasi errore mortale, aiutandolo e trasformando l'aiuto in un argomento di discussione e di approfondimento del rapporto tra i due. Un altro titolo in cui la morte entra a fare parte delle meccaniche di gioco è, inaspettatamente, un MMO: EVE Online. Nel caso in cui il nostro personaggio venga sconfitto, tutti i nostri dati vengono "inviati" a un clone, salvato in una posizione sicura e remota. Ma i giocatori possono migliorare questo clone, in modo da ammortizzare le perdite causate dalla morte e facilitare il ritorno al punto di partenza: in questo caso la sconfitta, per quanto inserita in un contesto in cui non vi sono esigenze narrative preponderati, è trasformata in un elemento di gameplay di un certo peso e con una sua precisa funzione.

Chiaramente non tutti i giochi possono permettersi di trasformare la sconfitta in un elemento di gioco e i giocatori, essendo imperfetti, commetteranno sempre degli errori che porteranno alla morte del proprio personaggio. Questa insolubilità del problema tende a lasciare il morire nei videogioco un evento di poco conto, poco più di un fastidio. Se consideriamo questo elemento al fianco della progressiva desensibilizzazione verso la violenza, fisica e soprattutto psicologica e mentale, a cui siamo esposti, notiamo che per lo più scrolliamo le spalle di fronte a ciò che dovrebbe provocare shock e tristezza. Un'ulteriore conferma della tendenza della società occidentale a rimuovere e minimizzare gli eventi che, in una maniera o nell'altra, tendono a farci uscire da una routine quotidiana vissuta in un eterno presente, siano essi di carattere eccezionale o naturale. Perché, come i videogiochi sembrano suggerirci, la morte è ormai contemplata come un evento eccezionale, più che come un evento naturale comune all'intera biosfera, pianeta, universo.




DIED
610

2013, l'anno che (forse) rivoluzionò il mercato videoludic

di Dario A. Michielini

Età della trasparenza: anno 0. Ouya, Gamestick, Project Shield e Steam Box si preparano ad atterrare sulla Terra, nella landa della videoludica. Con la loro armatura fatta di prezzi bassi e giochi "per tutti", con le loro esclusive o con i remake sono pronti a sconfiggere i grandi del pianeta, quelli con la S e la M ben stampati sul mantello, resti di un tempo in cui distribuivano divertimento.

Lasciando perdere d'ora in poi metafore sci-fi affascinanti quanto difficili da seguire per chi vi scrive, l'annuncio di queste nuove console, in anticipo su Xbox720 (durango) e PS4 (orbis), è sicuramente una ventata di aria fresca. Potrebbe infatti significare l'affermazione di un casual gaming di livello basso, per intenderci senza sensori di movimento o altri orpelli, oltre a rilanciare il gaming su PC, in ascesa dopo un lustro abbastanza buio all'inizio della generazione corrente.

Dopo le presentazioni, ci rivediamo alla fine per trarre qualche conclusione per forza di cose affrettata.

Ouya

Finanziato da KickStarter e in arrivo a giugno, Ouya è un piccolo cubo del costo di 99 dollari che si collega al televisore e oltre a rendere il salotto più bello, fa girare i giochi Android. I controller sono piccoli e appartenenti a un paio di generazioni fa, ma la possibilità concreta è che Ouya possa far fiorire lo sviluppo di giochi su Android in modi poco esplorati finora.

Se prima i game designer stavano nel seminato del "touch", ora possono espandere i loro orizzonti verso il gaming con fruizione più classica. Annunciate alcune esclusive, come il prequel cronologico dell'attesissimo Human Element. I kit di sviluppo sono stati già mandati in tutto il mondo, come i creatori si sono affrettati a comunicare, e l'SDK è in download libero.



CO



Gamestick

Le parole dei creatori: "Vogliamo rendere il gioco su TV uguale a quello su mobile". Per questo la console è una piccola chiavetta HDMI contenuta all'interno dello stesso joypad (una specie di Wii Classic Controller dagli spigoli aspri). 79 dollari, uscita aprile 2013.

Grande enfasi sull'interoperabilità con iOS e con i dispositivi mobile, tramite app che fungeranno da controller alternativi a quelli di default (già così meglio di Smartglass).

Perchè si debba utilizzare un televisore e non direttamente un tablet rimane da essere valutato.

Project Shield

In uscita in primavera, Project Shield sarà la prima console di nVidia, manufacturer di metà delle schede video mondiali. Immaginatevi un pad per Xbox leggermente più grande, con uno schermino montato sopra. Tutto qui, e il potentissimo Tegra4 dentro.

Le capacità tecniche di questo gioiello vi possiamo assicurare che sono simili, se non superiori, a quelle di PS3 e Xbox, e il target sarà proprio quello degli hardcore player su PC, device con cui Project Shield sarà del tutto interfacciabile. La console avrà quindi i suoi giochi e in più quelli per PC, a patto che siate nella stessa stanza del vostro bestione con scheda video nVidia di ultima generazione.

Un esborso doppio per giocare alla stessa cosa su uno schermo più piccolo. Una tecnologia avanzatissima il cui scopo per ora sfugge a considerazioni positive.

Steam Box

Anche se si tratta di un progetto AAA, citiamo anche SteamBox (o Piston, o come volete chiamarlo). Si tratta di una console vera e propria di Valve, la compagnia in possesso di Steam, che gira su Linux ed è, in fin dei conti, un computer. Di forma cubica, è il ponte tra il gaming per PC e quello per console e se uscisse oggi costerebbe

attorno al migliaio di euro.

Non c'è però ancora una data ufficiale (e come vi siete accorti nemmeno un nome) ma Valve e i suoi sostenitori sono convinti la nuova console possa dominare la prossima generazione.

Motion controller esautorati, sostituiti da joypad biometrici e a riconoscimento dello sguardo.

Come succede molto spesso nel mondo dell'elettronica, la valutazione di un nuovo device si muove a cavallo tra differenze e similarità con il passato.

La differenza è la sorta di globalità garantita dal mercato elettrodomestico attuale. Questi device (nessuno escluso) si basano su tecnologie già esistenti ed accettate. Android, ad esempio, o Steam. Il fiasco, insomma, è improbabile che arrivi perché al posto di voler imporre uno standard queste console ne usano uno già ben introdotto. Ouya, per esempio, ha già incassato nove milioni di dollari su KickStarter, otto in più dell'obiettivo iniziale; anche GameStick ha sfondato la soglia inizialmente cercata seppur con uno scarto di molto inferiore.

E la similarità? Se foste una big dell'industria videoludica (Rockstar, Electronic Arts, Capcom) supportereste questi scatolotti o aspettereste per concentrare gli sforzi sulle ammiraglie Sony e Microsoft in uscita nel tardo 2013 ripetendo ciò che successe con 3DO e Jaguar negli anni '90? Tutto questo però sapendo che probabilmente su Ouya ("the people's console") gli indie si scateneranno? Lascereste che l'ennesimo "Slender" vi prenda in giro o vi concentrereste sui giochi, questa volta?

Da questa decisione dipende il futuro dell'intrattenimento, ed è probabile un approccio ibrido da parte dei giganti del settore.

E tale stallo ci sembra suggerito anche dagli ultimi "rumors" che giungono dalla rete. Qualche settimana fa un impiegato della Sony si è fatto sfuggire (e chissà quanto cara sta pagando la disattenzione) fantomatici piani di Sony per varare un pad nuovo con schermo LCD, sensori biometrici e motion sensing. Dall'altra parte Microsoft ha già Smartglass, che andrebbe rivisto e reso più profondo, oltre a potere vantare Illumiroom di cui si parlerà per anni.

E se di voci dobbiamo vivere, tanto vale avvalorare anche le ultimissime, quelle secondo cui Bill Gates sarebbe pronto ad anticipare l'uscita di Durango.

La marea sale, e le flotte della grande S e della grande M cercano di restare a galla. Che la battaglia si giochi su tempistiche o su pezzi di silicio in più o in meno poco conta: a decidere saranno i giocatori, as usual!




The way it's meant to be played
NVIDIA





Mario Sanchez Nevado

Spagna Isterica

Mario S. Nevado è un illustratore freelance che vive e lavora in Spagna. Qui ha fondato un proprio studio, Aégis, che realizza illustrazioni per libri, riviste e cover di cd. È anche creatore e leader del collettivo Hysterical Minds. Il suo stile è stravagante ma diretto, spesso narrativo ma mai didascalico. Suscita emozioni forti nello spettatore e gli permette di narrare storie magiche e senza tempo. Col suo lavoro, Mario S. Nevado richiama l'attenzione sui paradossi, i controsensi, le incongruenze e le bizzarie del mondo moderno.

I suoi lavori si possono ammirare sul suo sito ufficiale, aegis-strife.net e sulla sua pagina facebook facebook.com/aegis.illustration









